
5/2002
10. Jahrgang / Ausgabe 103
Österreich € 3,80 / Schweiz sfr 6,50 / BeNeLux € 4,00 / Italien € 4,60 / Spanien € 4,60
€ 3,35
MAN!AC
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
Die Hard
John McClane schwört Rache – exklusiv auf Gamecube
NIPPON SKURRIL
Japan-Kult in Deutschland
Im Test: Mad Maestro, G1 Jockey und Mr. Moskeeto
Medal of Honor Frontline
Endlich spielbar: Harte Ego-Action im 2. Weltkrieg
UNTOTEN-TRIO
HORRORTRIP AUF PS2
87% Onimusha 2
78% Fatal Frame
86% Blood Omen 2
PS2 · PSone · Dreamcast · Xbox · Gamecube · GBA
05
4 198044 103354

POLITISCHE PANNEN

Kurzfristig ist diesen Monat wieder der friedvolle Alltag in die MAN!AC-Redaktion eingekehrt: Ausnahmsweise musste kein dickes Special zu einem Konsolenstart geschrieben werden, kein Übersee-Entwickler lud zum überraschenden Abstecher, bei dem mehr Zeit im Flugzeug als auf festem Boden verbracht wird, und kein PR-Mann quengelte über unfaire Behandlung oder übertriebene Pingeligkeit bei der Bewertung eines Produktes.

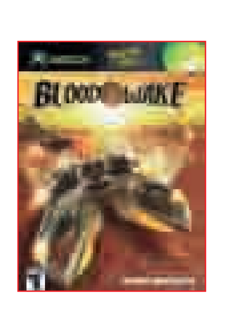
Doch diese Ruhe wurde jäh gestört vom Verkaufsstart der Xbox am 14. März – waren in den Vorwochen nur ein paar unterschwellige Misstöne (schwächlicher Verkauf und verkratzte DVDs in Japan) zu hören, brach an diesem Tag ein lautstarker Sturm der Emotionen aus. Zum ersten Mal in der Geschichte einer Konsole musste man nämlich – mit ein bisschen Aufmerksamkeit und Glück – beim Start nicht den unverbindlichen Verkaufspreis löhnen. Große Flächenmärkte zettelten einen Preiskrieg an, und Microsoft verhielt sich neutraler als die Schweiz im letzten Jahrhundert. Die Folge: Fachhändler wütend, Kunden durcheinander und die Xbox in Nullkommanichts mit dem seit jeher fragwürdigen Image des Gates-Konzerns gebrandmarkt. Und weil an diesem Tag noch nicht genug Vertrauen verspielt wurde, setzten die Microsoft-Mannen am Folgewochenende noch eins drauf: Man legte bei der Leitung der gerade stattfindenden Computermesse Cebit Beschwerde gegen Sony ein, die Dutzende Konsolen-Displays zum Probezocken aufgestellt hatten (was laut Messeregeln zwar nicht erlaubt ist, aber stets geduldet wurde). Die piefige Kleinmütigkeit der Windows-Petzer führte zum Abbau der PS2 und langen Gesichtern bei den angereisten Jugendlichen, die vor laufenden TV-Kameras ihr Leid klagten. Was uns und Euch das alles interessiert? Wir haben schon mal gesehen, wie durch realitätsfremde Selbstgefälligkeit eine an sich gute Konsole ins frühzeitige Ende getrieben wurde. Und das empfänden wir gerade in diesem Jahr, das uns mit PS2, Gamecube und Xbox einen spannenden System-Dreikampf und (daraus folgend) jede Menge konkurrierende Toptitel verspricht, als einen herben Verlust. Dennoch viel Spaß mit dieser Ausgabe, Eure Friede-Freude-Eierkuchen-Redaktion!



Medal of Honor: Frontline (EA, 2002)



PAL-Panne: Letzten Monat testeten wir "Bloodwake" für die Xbox noch unter Vorbehalt – eine finale NTSC-Version lief mit stabiler Bildrate, bei der PAL-Beta trat dagegen heftiges Ruckeln auf. Als wir die fertige Fassung eine Woche vor Verkaufsstart in die Finger bekamen, musste sie Ulrich natürlich gleich ausprobieren – und bekam ein weiteres Mal böses Ruckeln zu sehen. Über dieses Manko informierte unser beflissener Redakteur auch gleich Microsoft; mit der Folge, dass die Entwickler innerhalb eines Tages einen Bug fanden und laut einer Pressemitteilung die bereits produzierte Version eingestampft werden sollte. Die Freude, endlich mal mit Kritik auf ein offenes Ohr gestoßen zu sein, hielt nur kurz: Per erneuter Pressemitteilung wurde einen Tag später die Rückrufaktion zurückgerufen...





Harte Action mit Bruce Willis: "Die Hard: Vendetta" für den Gamecube ab Seite **6**

Kampf den Insekten: Segas Xbox-Mechballerei "Gun Valkyrie" ab Seite **12**

Lockert die Muskeln und macht Euch bereit: Segas musikalische Weltraumreporterin Ulala tanzt mit Euch bei "Space Channel 5 Part 2" in neue Abenteuer. Auf Seite **10**

Zurück an die Front: EAs Weltkriegsshooter "Medal of Honor Frontline" ab Seite **16**

Flucht vor dem Film? Ob und wie gruselig die Leinwandadaption von "Resident Evil" ist, das erfahrt Ihr im 'Kino des Grauens' ab Seite **28**

NEWS

FEATURE

TIPPS & TRICKS

RUBRIKEN

PAL-TESTS

IMPORT-TESTS



Mit der Xbox zur Schrottproduktion: Zerbeult Autos bei "Crash" ab Seite **60**

Wo ein Vampir reinbeißt, fließt kein Blut mehr: "Legacy of Kain: Blood Omen 2" ab Seite **42**

Er sticht nun doch auch in Deutschland: "Mr. Moskeeto" ab Seite **52**

Dreamcast-PAL-Abgesang mit Klasse: Segas Rollenspiel "Phantasy Star Online Ver. 2" ab Seite **48**

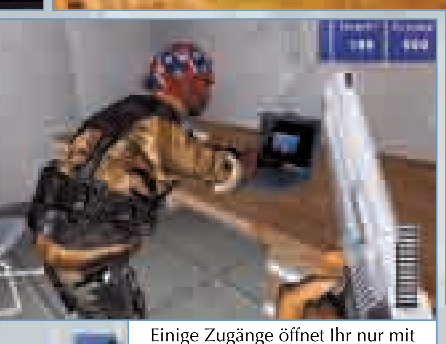
Gewohnt gut oder der erste 'Big'-Rückschritt? Die Schneebobflitzerei "Sled Storm" ab Seite **46**

Fähige Fortsetzung? Capcoms Samurai-Schlitzer "Onimusha 2" ab Seite **34**





Noch wirken einige Abschnitte etwas karg und steril – immerhin läuft das Geschehen bereits sehr flüssig über den Bildschirm.



Einige Zugänge öffnet Ihr nur mit Hilfe eines Computer-Experten

Während sich der Stadtstreicher einen Schluck aus der Pulle genehmigt, seid Ihr auf der Suche nach einer passenden ‘Penner’-Verkleidung.

Stirb langsam

Der knallharte Cop John McClane ist wieder da und ballert exklusiv auf Nintendos Gamecube.

Ein blutgetränktes Unterhemd, zahlreiche Blessuren über den Körper verteilt und die Pistole im Anschlag – in diesem markanten Outfit durchlebte Bruce Willis alias John McClane drei äußerst erfolgreiche “Stirb langsam”-Episoden im Kino. Während die Action-Filme dank ‘FSK 16’-Einstufung für (fast) jedermann zugänglich sind, landeten nahezu alle bisher erschienenen Videospielumsetzungen auf der Indizierungsliste der BPjS. Die britischen Entwickler Bits Studios werkeln nun im Auftrag des Softwareriesen Vivendi an einer weiteren Versoftung der populären Filmlizenz.

Alter schützt vor Gangstern nicht

“Die Hard Vendetta” spielt einige Jahre nach “Stirb langsam: Jetzt erst recht”, dem dritten Teil der Action-Saga. John McClane ist mittlerweile etwas angegraut und seine Tochter Mitglied der Polizei von Los Angeles. Bei einem Banküberfall wird Lucy McClane von den Verbrechern als Geisel genommen und verschleppt – ein klarer Fall für den erbosten Papa...
Ihr schlüpft natürlich in die Rolle des rabiaten John McClane und bahnt Euch in klassischer Ego-Shooter-Manier den Weg durch knapp ein Dutzend Levels, bis Ihr schließlich dem Obermotz gegenüber steht. Dabei genügt es nicht, die nächstbeste Knarre aufzuheben und wie wild durch die Gegend zu ballern: Wie in den Filmvorbildern seid Ihr die meiste Zeit auf Euch alleine gestellt und solltet Euch dementsprechend auch so verhalten. Patrouillierenden Wachen aus dem Weg gehen, in unauffällige Klamotten schlüpfen sowie Feinde von hinten überraschen und deren Genick brechen sind meist die cleverere Vorgehensweise.
Könnt Ihr einem Feuergefecht trotz aller Vorsicht nicht aus dem Weg gehen, helfen Euch Eure Fäuste, diverse Pistolen, Automatikgewehre, Handgranaten oder stationäre Kanonen aus der Patsche.

Angespielt

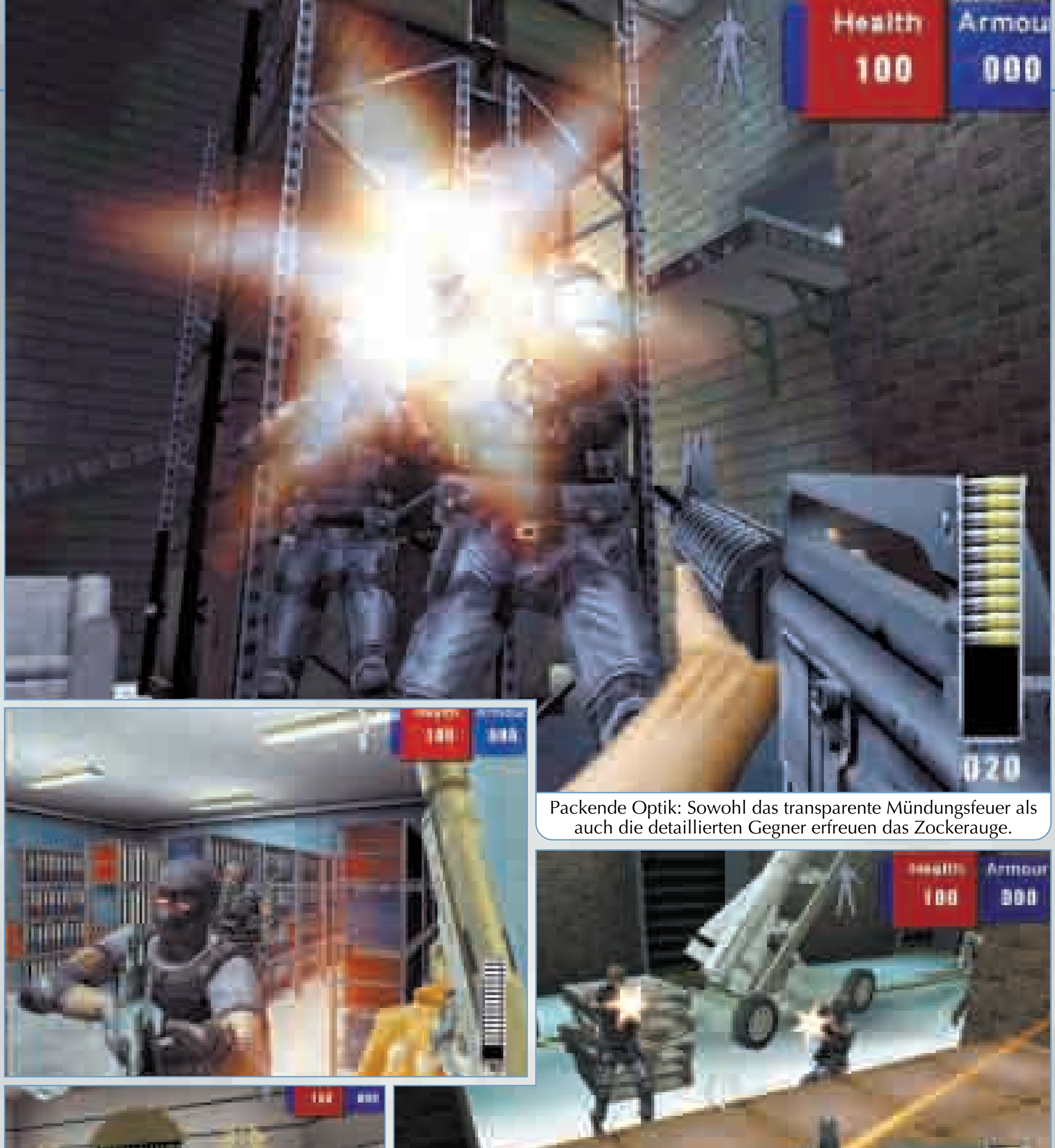
In Frankreich (siehe Seite 22) hatten wir erstmals die Gelegenheit, “Die Hard Vendetta” anzutesten. Mit einer heruntergekommenen U-Bahn-Station und einem großflächigen Industriegelände standen zwei Levels zum Probespiel bereit.



Nicht die feine englische Art, aber äußerst effektiv: Wo immer möglich, solltet Ihr die vermummten Gangster aus dem Hinterhalt erledigen.



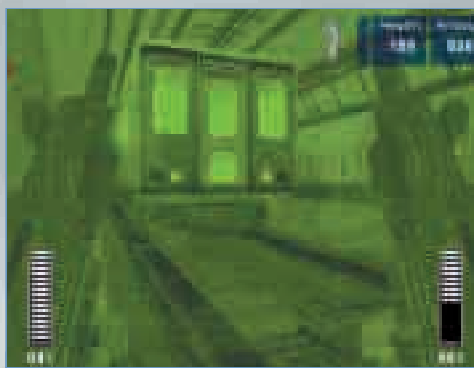
Dafür müssen die Verbrecher büßen: Mit einem hinterhältigen Anschlag töten die Bankräuber einige Polizei-Kollegen von John McClane.



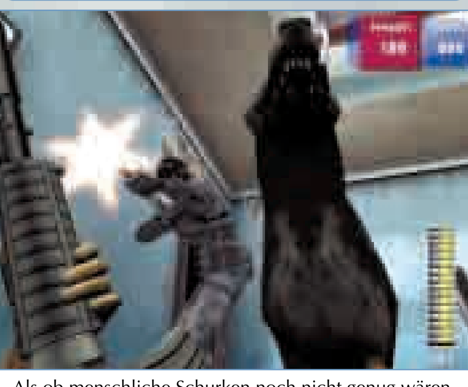
Packende Optik: Sowohl das transparente Mündungsfeuer als auch die detaillierten Gegner erfreuen das Zockerauge.



Habt Ihr erstmal auf Euch aufmerksam gemacht, wimmelt es alsbald von schießwütigen Feinden.



Mit Nachtsichtgerät und je einer Wumme in der Hand durchforstet Ihr den Untergrund von Los Angeles



Als ob menschliche Schurken noch nicht genug wären, müsst Ihr Euch auch bissiger Hunde erwehren.

Im Untergrund des Bahngeländes gilt es, unerkannt zu bleiben – schlägt nur ein Wachposten Alarm, ist die Mission vorrüber. Zum Glück findet Ihr in dem von betrunkenen Stadtstreichern bevölkerten Bereich einen Einkaufswagen mit 'passenden' Kleidern. Habt Ihr die Lumpen übergestreift und Eure Waffe in der Hose versteckt, beachten Euch die Aufpasser nicht mehr. Ungestört dürft Ihr die Gegend auskundschaften und die beiden Türwächter bespitzeln. Schon nach kurzer Zeit erkennt Ihr, wer von den beiden Kriminellen das Sagen hat. Die Waffe ziehen und die beiden Kerle umlegen nützt nichts. Also ran an den Anführer und von hinten in den Würgegriff nehmen. Der überwältigte Gangster winselt um sein Leben und befiehlt seinem Kameraden, die Waffen fallen zu lassen. Den Wachposten im Schlepptau sammelt Ihr die Knarren ein und entledigt Euch anschließend der beiden Verbrecher. Schnappt Ihr Euch dagegen den untergebenen Kerl, so zückt der Anführer die Waffe und erschießt Euch beide mit einem Lächeln auf den Lippen.

Im zweiten spielbaren Abschnitt lautet der Auftrag, zwölf versteckte Gasbomben zu finden und zu entschärfen. Hier nehmt Ihr keine Rücksicht auf Verluste – alles was zählt, ist das rechtzeitige Ausschalten der Sprengkörper.



'Mission fehlgeschlagen': In einigen Abschnitten müsst Ihr ungesehen durch die Szenarien huschen – werdet Ihr entdeckt, heißt es 'Game Over'.

Und so durchstreift Ihr den großzügigen Industriekomplex, nutzt Container sowie LKW als Sprungplattformen und ballert mit wuchtigen Standkanonen versperrte Tore auf. Die tadellose Steuerung ist angelehnt an Rares indizierten N64-Shooter: Via Analog-Stick bewegt Ihr Euch durch die 3D-Szenarien, die anderen Tasten des Controllers dienen zum Springen, Waffe wechseln bzw. abfeuern, um die Ecke spitzen und zum Aktivieren von Schaltern oder Apparaten. Dank halbautomatischer Zielerfassung behaltet Ihr bei hektischen Schusswechseln die Feinde leichter im Visier.



Zurzeit ist "Die Hard Vendetta" optisch noch mit dem PS2-Shooter "Agent im Kreuzfeuer" vergleichbar, lediglich die Texturen wirken auf Big Ns Spielewürfel detaillierter. Zudem läuft Bits Studios Action-Reißer schon jetzt sehr flüssig – selbst bei heißen Shootouts entdeckten wir keine störenden Ruckler. *os*

Die Hard Vendetta



Knallharter Ego-Shooter mit einem leicht gealterten John McClane: Schnappt Euch durchschlagendes Kriegsgerät und schlüpft in diverse Verkleidungen, um die Tochter des Helden aus den Händen skrupelloser Verbrecher zu befreien.



Wer suchet, der findet: Nach gut versteckten Items solltet Ihr an den ungewöhnlichsten Orten Ausschau halten.

Gleich zu Beginn werdet Ihr Zeuge einer hinterhältigen Entführung – ob sich Euer Held mit dem Bösewicht anlegt oder ihn unbehelligt ziehen lässt, bleibt Euch überlassen.





Ehrenhaft

Heldenhaft statt hinterhältig – nach zwei Ninja-Abenteuern widmen sich die "Tenchu"-Erfinder dem Samurai-Mythos.



Im Vergleich zu "Tenchu" laufen die Schwertkämpfe relativ unblutig ab. Der graue Balken unten zeigt die verbleibende Kraft bis zum Klingenbruch an.

Wer bei "Samurai" die bekannte "Tenchu"-Mixtur aus unkomplizierter Schwertkampf-Action und spannender Infiltrationsarbeit erwartet, könnte von Acquires neuester Fernost-Oper enttäuscht sein. Der missionsbasierte Verlauf der Assassinen-Sim wurde samt fragwürdiger Meuchel-Thematik über Bord geworfen, der Weg des Samurai verläuft non-linear und gesprächslastig.
Ende des 19.Jahrhunderts begebt Ihr Euch als einer der letzten der edelmütigen Nippon-Heroen auf Arbeitssuche. Und Kampfkunstkönner sind immer gefragt: Von Botengängen über Geiselbefreiungen bis hin zu heimtückischen Mordeinsätzen reicht die Auftragspalette – wie Ihr Euren Geldsack füllt, bleibt Euch überlassen. Euer abgebranntes Alter Ego streift nämlich völlig frei durch dreidimensionale Waldgebiete, Gebirgsareale und heimelige Dörfer. Auf Knopfdruck sprecht Ihr Passanten an, meist stehen Euch dabei unterschiedliche Themen zur Verfügung. Die Fragen und Anworten sollten allerdings mit Feingefühl gewählt sein: Bei Respektlosigkeiten zieht Euer polygonales Gegenüber nicht selten beleidigt von dannen, in besonderes groben Fällen von Unverschämtheit werdet Ihr gar zum Duell aufgefordert. Auf der anderen Seite gewinnt Euer Held durch besondere Schmeicheleien ab und an auch einen wertvollen Kampfgefährten – denn nicht selten habt Ihr's mit mehreren Gegnern gleichzeitig zu tun. Ist ein bewaffneter Konflikt unvermeidlich, zieht der Samurai via Tastendruck die Klinge. Im Vergleich zur "Tenchu"-Reihe laufen die Gefechte deutlich anspruchsvoller ab: Die umfangreiche Palette aus Tritten, Schlägen, schnellen Katana-Stößen und wuchtigen Über-Kopf-Hieben erlernt Euer Held im Laufe der Zeit. Flinke Paraden, Ausfallschritte sowie filigrane Konterattacken vervollständigen die kriegerischen Fähigkeiten.
Zwar ist "Samurai" mit etwa zwei Stunden Beschäftigung beim ersten Durchzocken recht knapp ausgefallen, dafür lockt das Abenteuer dank des freien Ablaufs immer wieder ans Pad. Je nachdem, ob Ihr als edelmütiger Ritter nur die bösen Buben verprügelt, zur Aufbesserung der Reisekasse auch unschuldigen Hirsebauern die Bäuche aufschlitzt oder bestimmte Aufträge annehmt bzw ablehnt, steht Euch ein anderer von insgesamt sechs unterschiedlichen Abspännen bevor. *cg*



GENRE ACTION-ADVENTURE
HERSTELLER SPIKE
D-RELEASE NICHT BEKANNT

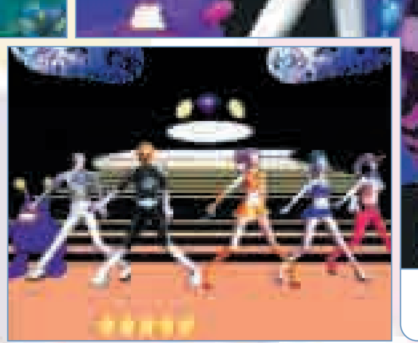
Im Auftrag der Ehre: Meuchelmörder oder Edelmann – in Spikes ungewöhnlichem Asien-Abenteuer bestimmt Eure Verhaltensweise den Spielverlauf, anspruchsvolle Schwertkämpfe und verschiedene Abspänne inklusive.

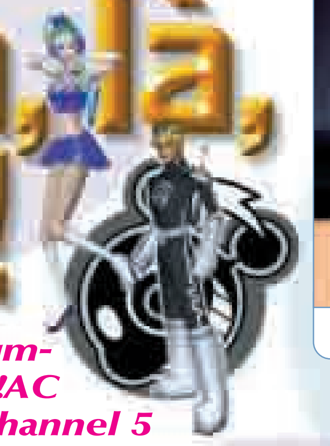


Nicht groß aber abwechslungsreich: Die Spielwelt von "Samurai" beschränkt sich auf ein Hauptdorf, diverse Außenanlagen sowie einige Gebirgspartien, via Knopfdruck ruft Ihr eine Karte auf.


TONY


Musik macht munter: Wenn Ihr die richtigen Menschen befreit, lauscht Ihr während des Spiels neu abgemischter Musik (alle Bilder PS2).




Auch diesmal bekommt Ulala Unterstützung von ihren Freunden: Gaststar Space Michael spielt nun eine größere Rolle als im ersten Teil.

Das fesche Cowboymädel am linken Rand ist ein brandneues Mitglied der tanzenden Runde

Oh, là, là, Ulala!

Segas sexy Weltraumreporterin ist wieder da: MAN!AC schwingt für Euch bei "Space Channel 5 Part 2" erneut das Tanzbein.

***Für Langzeitmotivation** ist bei "Space Channel 5 Part 2" gesorgt: So könnt Ihr nicht nur wie beim ersten Teil die Biographien aller befreiten Freunde und Aliens durchstöbern, Ihr sammelt auch zahlreiche Extraklamotten und dürft in einem zweiten Spiel-Modus bei hundert Tanzübungen ran.*


Es gibt noch viel zu tun: Um Ulalas Gaderobe zu füllen, sind Eure Tanzkünste kräftig gefordert.

Kein Frieden im All: Kaum hat Ulala die teletubbigen Morolians aus der Versklavung befreit, sorgt ein anderes Alienvölkchen für Chaos – diesmal sind es die Odoridans, die arglose Menschen zum Dauertanz zwingen. Eure einzige Hoffnung ist es, den gesangsstarken Präsidenten Peace aus den feindlichen Klauen zu befreien, damit dieser mit herzhaften Songs wieder für Ruhe sorgt.

Am grundsätzlichen Spielprinzip des Vorgängers wird bei "Space Channel 5 Part 2" nicht gerüttelt: Erneut spaziert Ihr mit Ulala auf vorgegebenen Pfaden durch eine Kulisse (die diesmal in Echtzeit gerendert wird, ohne dabei schlechter auszusehen) und trefft gelegentlich auf Grüppchen, die Euch zum Tanz herausfordern. Habt Ihr die gegnerische Formation studiert, seid Ihr am Zug und müsst den Bewegungsablauf taktgenau nachahmen. Außer den vier Richtungen


Keine Müdigkeit vorschützen: Wenn Ihr hier nicht genau darauf achtet, wohin die Aliens deuten, gibt's schnell Probleme.

schleudern Euch die Kontrahenten 'Chus' und 'Heys' zu, die Ihr mit dem passenden Knopfdruck nutzt, um Bösewichte zu betäuben oder Geiseln zu befreien. Neu sind diesmal langgezogene 'Chus', bei denen Ihr länger auf der Taste bleiben müsst, sowie Instrumentalherausforderungen: Dabei schnappt Ihr Euch manchmal eine Gitarre oder Trommeln, um im Takt des Vorspielers mitzuschrammeln. Auch die Verwaltung Eurer Energie wurde modifiziert – eine gute Einschaltquote ist nun noch wichtiger als in Teil 1: Je mehr Zuschauer Ihr an Euer Programm fesselt, desto mehr Fehler dürft Ihr Euch erlauben. Der Story-Modus führt Euch durch sechs äußerst skurrile Levels (z.B. einen Weltraum-Kindergarten), die in der Schwierigkeit kräftig anziehen; selbst Tanzprofis brauchen so eine gute Weile bis zum Finale.

Über die Storytiefe ist aufgrund der japanischen Sprache und Texte noch nicht viel zu sagen, aber grafisch und musikalisch übertrifft "Space Channel 5 Part 2" den Vorgänger klar – Ulala-Fans machen sich schon mal warm, denn ihnen stehen demnächst wieder tanzintensive Stunden bevor... *us*

Space Channel 5 Part 2

GENRE	MUSIKSPIEL
HERSTELLER	SEGA
D-RELEASE	PS2: 2.Q./DC: N.B.

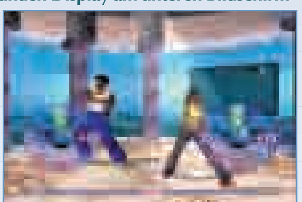
Schrill und spaßig: Spielerisch setzt UGA beim flippigen Tanzepos auf bekannte und bewährte Kost, punktet aber durch brillante Musik sowie feine Optik.

Spears-Spitze


Schüttel deinen Körper: Pop-Göre Britney trefft Ihr erst zum Finale.

Im Mai wagt sich auch THQ ins kritische Genre der Musikspiele – damit der Erfolg winkt, wird gleich eine mächtige Lizenz reingepackt: Bei **"BRITNEY'S DANCE BEAT"** versucht Ihr über Tanzauditionen einen Bühnenjob auf der jüngsten Tournee der Pop-Jungfrau zu ergattern. Dazu hüpft Ihr zu den beatlastigen Britney-Hits wie u.a. 'I'm A Slave 4 U', 'Oops! I Did It Again', 'Baby One More Time' vor diversen Hintergründen und achtet auf Euren Einsatz. Der wird auf einem runden Display am unteren Bildschirmrand angezeigt: Dort tauchen Richtungs- und Knopfsymbole auf, die Ihr genau dann drückt, wenn ein in Uhrzeigerrichtung kreisendes Licht sie erhellt – das klingt simpel, wird aber durchaus schnell fordernd. Für erfolgreiche Rhythmiker winken als Belohnung exklusive Filmschnippsel aus dem Backstagebereich.

'Bemani'-Puristen werden zwar beim Anblick des namensgebenden Goldkehlchens zusammenzucken, müssen sich aber über die Spielqualität keine Sorgen machen: Hinter der Enwicklung steht mit Metro Graphics das Team, aus dessen Hause die quirligen "Bust-A-Groove"-Titel stammen – gute Unterhaltung ist also garantiert.


Sind Buttons und Richtungen zugleich gefragt, kommt Ihr ins Schwitzen.

Beklemmend: In engen Gängen bleibt Euch nur wenig Raum zum Ausweichen.

Keine Zeit für Sightseeing: Eure Punktezahl am Ende einer Mission richtet sich u.a. nach den verstrichenen Minuten.

Walküren-Ritt

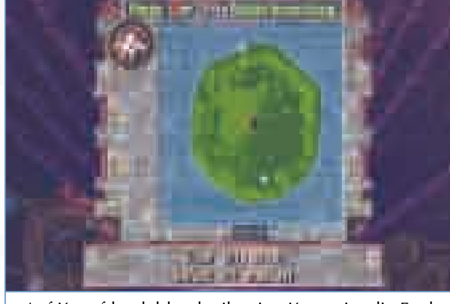
Nach "Jet Set Radio Future" bringt Sega mit "Gun Valkyrie" den nächsten exklusiven Xbox-Titel mit schicker Optik.

Die Aufträge gestalten sich simpel, z.B. "Finde die Waffe und kehre zur Basis zurück" oder "Töte alle Feinde".

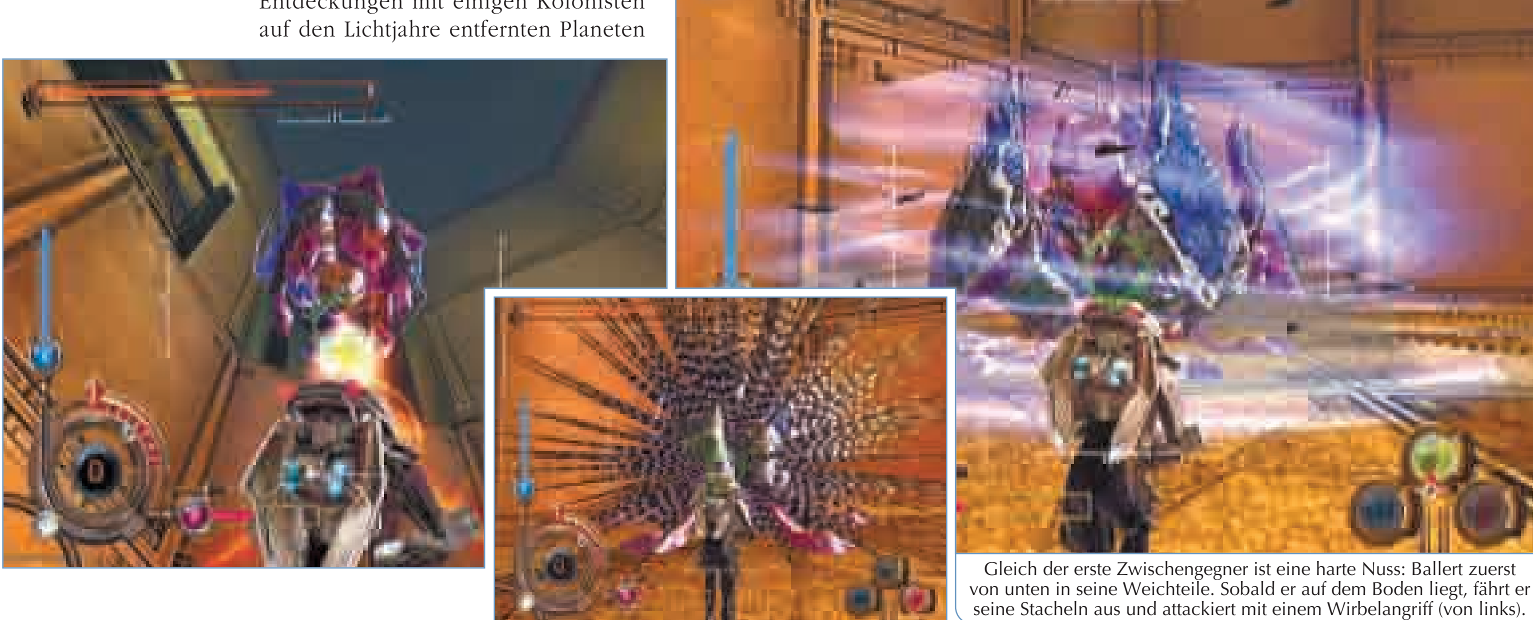
Die Erde am Ende des 19. Jahrhunderts: Der Wissenschaftler Dr. Hebble erzielt in diversen Forschungsgebieten revolutionäre Entdeckungen. Als Folge davon schreitet die Entwicklung der Menschheit in Riesenschritten voran – die Medizin verzeichnet sensationelle Heilerfolge, das Energieproblem ist ein für allemal gelöst und die Raumfahrt zu entfernten Galaxien wird zum Alltag. Dr. Hebble emigriert nach seinen Entdeckungen mit einigen Kolonisten auf den Lichtjahre entfernten Planeten Tir Na Nog. Als die Kommunikation mit den Aussiedlern abbricht, werden zwei schwer bewaffnete Soldaten (darunter Hebbles Tochter) losgeschickt, um nach dem Rechten zu sehen.

Starship Troopers

Auf Tir Na Nog angekommen, erlebt Ihr eine böse Überraschung: Von den Kolonisten ist weit und breit nichts zu sehen, dafür lauern in den tiefen Tälern auf der Oberfläche riesige Insektenmonster, die Euch natürlich ans Leder wollen. Doch das Mädel Kelly und Krieger Saburouta sind auf den Einsatz gut vorbereitet. Mit einem maßgeschneiderten, gepanzerten



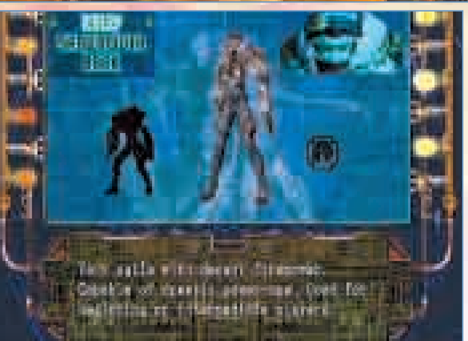
Auf Knopfdruck blendet Ihr eine Karte ein, die Euch alle noch vorhandenen Ziele visualisiert.



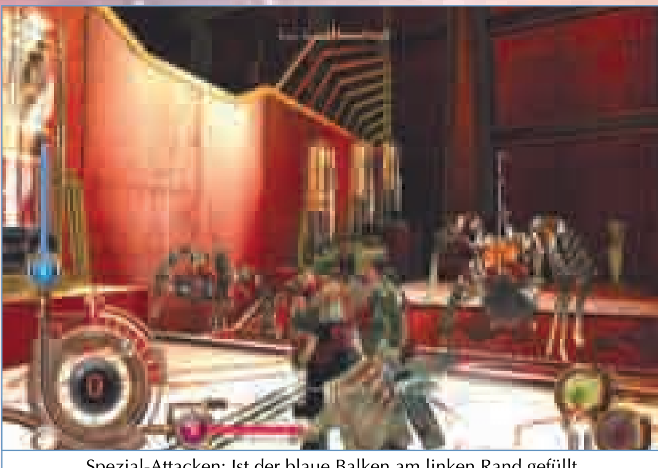
Gleich der erste Zwischengegner ist eine harte Nuss: Ballert zuerst von unten in seine Weichteile. Sobald er auf dem Boden liegt, fährt er seine Stacheln aus und attackiert mit einem Wirbelangriff (von links).



Jetzt wird's brenzlig: Kommen Euch die außerirdischen Viecher so nah wie hier, leidet Euer Energieschild meist empfindlich.



Qual der Wahl: Die beiden Spielehelden Kelly (links) und Saburouta (rechts) verfügen über unterschiedliche Attribute.

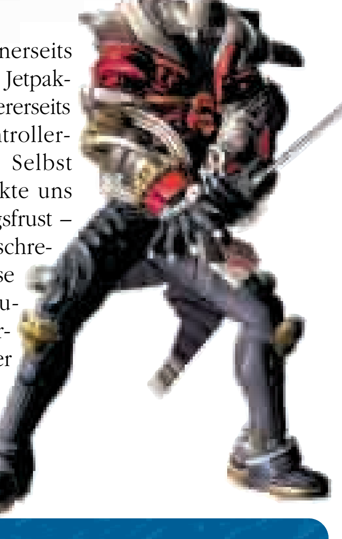


Spezial-Attacken: Ist der blaue Balken am linken Rand gefüllt, dürft Ihr auf Knopfdruck vernichtende Special-Moves ausführen.

Spezialanzug, einem Düsenantrieb auf dem Rücken und einer durchschlagenden Waffe in der Hand ziehen die Recken in die Schlacht.

Vor einer Mission müsst Ihr Euch jedoch für einen der beiden Soldaten entscheiden: Während Kelly flink durch die 3D-Level turnt und mehrere Power-Ups einsetzen kann, ist Saburouta stark gepanzert sowie mit überragender Feuerstärke ausgestattet. Beiden gemeinsam ist die äußerst gewöhnungsbedürftige Steuerung: Mit dem linken Analog-Stick dirigiert Ihr die Helden durch die aufwändig gestalteten und texturierten Szenarien, via rechtem Pendant blickt Ihr Euch um. Die linke Schultertaste aktiviert Euren Düsenantrieb, der Euch für eine kurze Zeitspanne in die Lüfte hebt, der rechte Schultertrigger ist für das Abfeuern der Waffen reserviert. So weit, so gut. Doch um Euch noch mehr Bewegungsvarianten an die Hand zu geben, integrierten die Entwickler Smilebit (u.a. "Sega Rally 2" und "Jet Set Radio Future") einen Turbo-Boost für Euer Jetpak. Drückt Ihr den linken Analog-Stick (L3-Taste) nach unten ins Controller-Gehäuse und gleichzeitig in eine Richtung, vollführt Euer Bildschirm-Kämpfer einen schnellen Ausweichsprung bzw. gleitet mit einem Affenzahn nach vorne über die Planetenoberfläche. In der Luft dürft Ihr diese Manöver natürlich auch anwenden, was Euch einen fast unbegrenzten Aktionsradius beschert.

Übung macht den Meister?

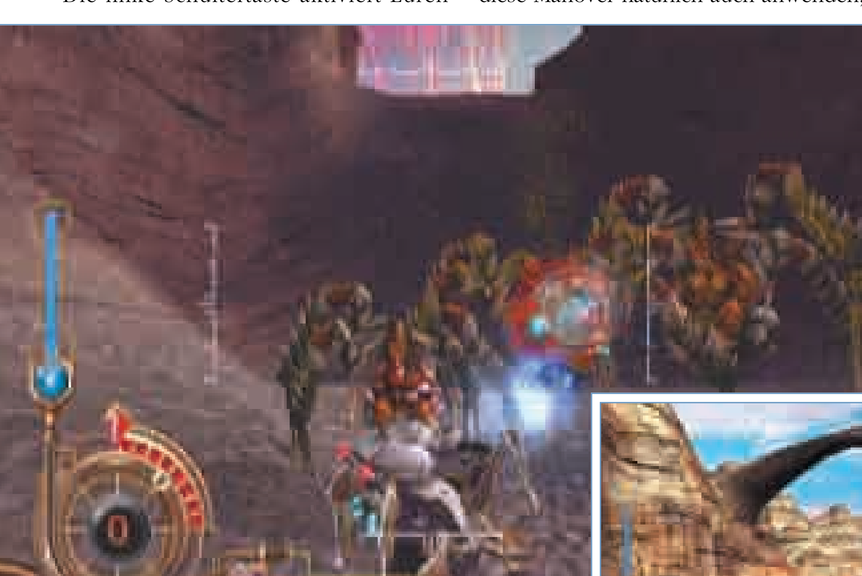


Theoretisch zumindest, denn einerseits ist Eure Herumtollerei wegen des Jetpak-Energievorrats begrenzt und andererseits setzt Euch zu Beginn Euer Controller-Geschick natürliche Grenzen. Selbst nach einigen Übungslevels packte uns immer wieder mal der Steuerungsfrust – wer sich davon jedoch nicht abschrecken lässt, freut sich über teilweise atemberaubende Ausblicke, äußerst detaillierte Texturen, hervorragend animierte Insektenmonster und knackige Zwischengegner. "Gun Valkyrie" läuft flüssig und sorgt dank 5.1-Digital-Sound des Öfteren für Schockmomente. *os*

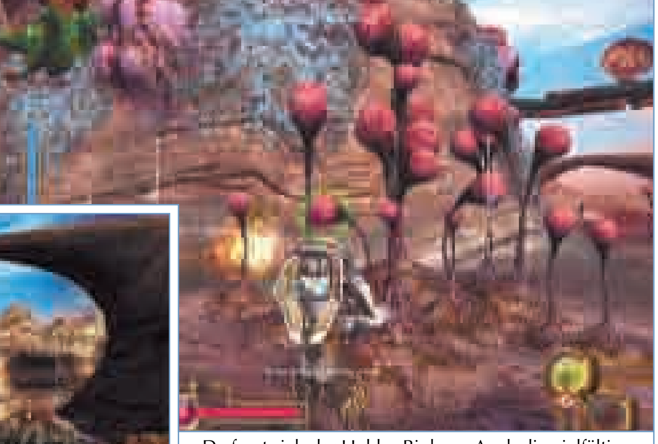


GENRE	ACTION
HERSTELLER	SEGA
D-RELEASE	2. QUARTAL

SciFi-Shooter mit äußerst gewöhnungsbedürftiger Steuerung und effektgespickter 3D-Optik: Schlüpft in die Haut eines Cyber-Soldaten und gebt den insektoiden Bewohnern eines entfernten Planeten Saures!



Sie kommen! An einigen Stellen krabbeln mehr als ein Dutzend Feinde auf Euch zu. Zum Glück habt Ihr eine Art Gattling-Gun einstecken...

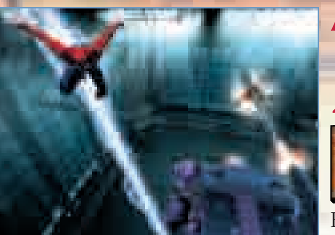


Da freut sich der Hobby-Biologe: Auch die vielfältige Flora des Planeten Tir Na Nog kann sich sehen lassen.



Da bleibt kein Spinnenauge trocken: Wenn Feuersbrünste und Stromschläge nach Eurem Leben trachten, ist gute Reaktion nötig.

Am seidenen Faden





Hallo, hier oben: Der agile Spider-Man verblüfft mit seiner Akrobatik so manchen Feind.

Marvels Comic-Ikone "Spider-Man" feiert seinen neuen Film – MAN!AC zockt das dazugehörige Spiel Probe.

Die Erwartungen sind groß, wenn am 6. Juni Peter Parker alias Spider-Man auch in deutschen Kinos über die Leinwand schwingt. Lizenzinhaber Activision lässt sich deshalb nicht lumpen und veröffentlicht zeitgleich das dritte Netzschwinger-Spiel der Konsolen-Neuzeit: Bei "Spider-Man: The Movie" dürft Ihr auf sämtlichen aktuellen Systemen gegen den Green Goblin antreten.

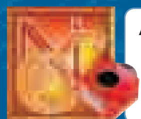
Beim Spielablauf blieb der Entwickler Treyarch dem auf der PSone von Neversoft bzw. Vicarious Visions in den ersten beiden Abenteuern etablierten Grundprinzip treu: Ihr schwingt mit Spidey in der Third-Person-Perspektive dank Netzfäden elegant durch die Gegend und bekommt es mit zahlreichen bösen Burschen zu tun. Als kluger Spinnenmann setzt Ihr Euch nicht nur per Schlag und Fußtritt zur Wehr, sondern setzt auch Eure Netzflüssigkeit ein: Schurken werden so mit Spinnenfäden eingewickelt oder mit klebrigen Kugeln beworfen.

Die Story orientiert sich dabei eng am Film: So beginnt Ihr Euer Abenteuer nicht mit dem gewohnten Kostüm, sondern schleicht zuerst nur mit einer notdürftigen Verkleidung durch die Gegend – Peter Parker hat schließlich erst mal klein angefangen. Natürlich ist der Green Goblin als Schurke mit dabei, aber (im Gegensatz zum Film) noch weitere Fieslinge: Sicher rechnen könnt Ihr z.B. mit Scorpion, Shocker und dem Vulture, während sich der Jäger Kraven exklusiv nur auf der Xbox blicken lässt – Microsoft-Helden freuen sich zudem über zwei Bonuslevels, während PS2 und Gamecube 'nur' 22 Spielstufen bieten werden. Grafisch macht "Spider-Man: The Movie" schon jetzt mit flüssig animierten Charakteren und detaillierten Texturen einen sehr guten Eindruck, Peter-Parker-Fans dürfen also gespannt sein. *us*

Spider-Man: The Movie

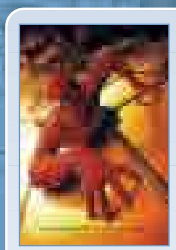


GENRE	ACTION
HERSTELLER	ACTIVISION
D-RELEASE	JUNI



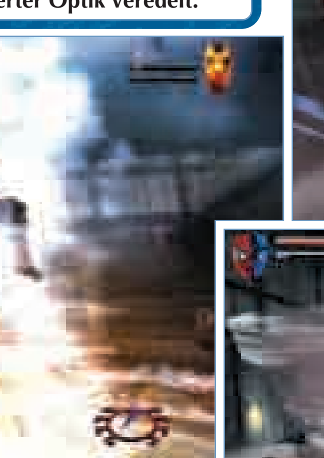
Abenteuerliche Netzschwingerei zur Film-Story: Die von den Vorgängern bekannt-bewährte Action wird mit aufpolierter Optik veredelt.

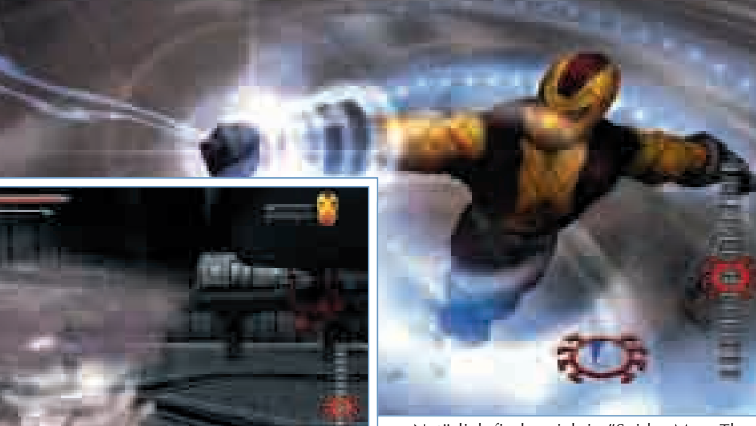
Zelluloid und Zeichnungen



DER FILM: Nach zahlreichen mehr oder weniger guten Zeichentrickserien und drei TV-Filmen Ende der 70-er Jahre darf der Netzschwinger endlich so richtig im Kino ran: Mit den Jungstars Tobey Maguire und Kirsten Dunst als Peter Parker und Mary-Jane sowie Charakterkopf Willem Dafoe in der Rolle des Green Goblin sind die Hauptrollen ebenso gut besetzt wie der Regiestuhl: Unter der Leitung von Sam "Armee der Finsternis" Raimi wird die am 6. Juni startende 140-Millionen-Dollar-Produktion selbst im schlimmsten Fall wenigstens interessant.

DIE COMICS: Derzeit werden in den USA vier monatliche Serien rund um Spider-Man veröffentlicht, während es bei uns 'nur' deren drei (und diese teilweise lediglich alle acht Wochen) sind. Wer angesichts des Films auf den Geschmack gekommen ist, der sollte es am besten mit der 'Ultimativer Spider-Man'-Reihe versuchen: Geschrieben vom hochgelobten Brian Michael Bendis ('Alias', 'Powers') und gezeichnet von Mark Bagley, wird hier Peter Parkers Geschichte qualitativ sehr gelungen von Beginn an neu und modernisiert erzählt.





Natürlich finden sich in "Spider-Man: The Movie" auch altbekannte Bösewichte wie der hier abgebildete Shocker wieder.



Im Kreuzfeuer der Geschichte

Electronic Arts' Ego-Shooter-Hoffnung nähert sich der Fertigstellung: In einer spielbaren Ein-Level-Demo zogen wir erstmals in den virtuellen PS2-Krieg.

Auf der PSone zählte "Medal of Honor Underground" (das Serien-Debüt von 1999 steht auf dem Index der BPjS) dank abwechslungsreichem Missionsaufbau und taktisch angehauchten Feuergefechten zu den beliebtesten Genre-Vertretern. Außergewöhnlich an dem First-Person-Geballer war allerdings das packende Zweite-Weltkrieg-Szenario. Basierend auf historischen Fakten und untermalt mit einem filmreifen Soundtrack versetzte Euch das Ego-Spektakel so realitätsnah in den Untergrundkampf gegen die verachtenswerten Machenschaften des Dritten Reiches wie kein Videospiel zuvor. Entsprechend hoch sind die Erwartungen an den ersten PS2-Einsatz: Kann Entwickler EA L.A. dank 128-Bit-Hardware-Power die Dramaturgie des Vorgängers noch übertrumpfen?

Ob Uniformen, Waffen oder Architektur – "MoH Frontline" glänzt durch Liebe zum grafischen Detail.

Grandiose Grafik

Um es gleich vorweg zu nehmen, die Antwort lautet Ja. Zumindest, wenn die restlichen 18 Missionen von "Medal of Honor Frontline" das phantastische Niveau des Demo-Levels halten können. Der erste spielbare Auftrag führte uns in der Rolle des US-Lieutenants Jimmy Patterson in ein von den Deutschen besetztes französisches Städtchen. Und hier in der Provinz hat der Krieg nur allzu deutlich seine Spuren hinterlassen: Rußverschmierte Häuserruinen zeugen von unbarmherzigen Dauer-Bombardements, brennende Autowracks stehen kreuz und quer auf den holprigen Kopfsteinstraßen. Bereits die ersten vorsichtigen Schritte im Krisengebiet erheben die "Frontline"-Episode technisch auf den PS2-Ego-Shooter-Thron: Sämtliche Bauwerke sind mit ebenso vielfältigen wie feinen Mauer-Texturen versehen und – von schmalen Simsen über Zierbalkons bis zu gußeisernen Laternen – durch reichhaltige Gebäudedetails zusätzlich verziert. Ungezählte Polygon-Objekte wie Tele-


Mit der Hand am MG gegen die Invasoren: Die packende Inszenierung übertrumpft selbst dramaturgische Ego-Perlen wie "Half-Life (dt.)" um Längen.


Die Trefferzonenabfrage macht's möglich: Je nachdem, welches Körperteil Ihr erwischt, reagieren die Gegner anders.


Jeder Wurf ein Treffer: Der gezielte Handgranateneinsatz empfiehlt sich besonders gegen vollbesetzte MG-Nester oder mächtige Kettenpanzer.


Erschreckend realistisch: Technisch holt das Ego-Geballer einges aus der PS2 heraus – das noch vorhandene gelegentliche Ruckeln stört den spektakulären Spielablauf in keiner Weise.


Ein Soldat saß im Glockenturm: Per stationärem MG säubert Ihr einen ganzen Straßenzug von Wehrmachtsschergen.


Perfekte Dramaturgie: Dem zu Tode gefolterten Kameraden könnt Ihr nicht mehr helfen, sein Peiniger wird der gerechten Strafe aber nicht entgehen – kleine Einlagen wie diese erwarten Euch zuhauf.

fonmasten, Stromleitungen, Straßenschilder und sattgrüner Baumbewuchs machen das realitätsnahe Kleinstadtflair perfekt. Doch Zeit zum gemütlichen Umschauen bleibt Euch kaum, denn die faschistischen Schergen haben den Ort noch nicht verlassen.

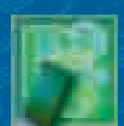
Hollywoodreif

Im Gegensatz zu gängigen Ego-Shootern seid Ihr in EAs Genre-Beitrag nur selten alleine unterwegs. Gleich zu Beginn betretet Ihr mit einem kleinen Stoßtrupp im Schlepptau die Ruinen der Stadt. Befehligen dürft Ihr die alliierten Kumpane allerdings nicht, selbstständig stürmen die Jungs auf den Feind los, verbarikadieren sich hinter Sandsackwällen oder suchen in Hauseingängen Deckung. Üblicherweise bietet Ihr dem Feind mit Pistole, Gewehr und Sniper-Rifle die Stirn, doch traditionelle Stellungsgefechte waren den Entwicklern nicht genug. Mal klemmt Ihr Euch hinters stationäre MG eines luftig hohen Glockenturms und gebt den bedrängten Kameraden am Boden hochfrequenten Feuerschutz, in einer "Soldat James Ryan"-inspirierten Sequenz legt Ihr Euch mit einem fetten Panzer an. Während die Kollegen den Begleitschutz ablenken, pirscht Ihr Euch vorsichtig an den Stahlkoloss heran, ein paar gezielte Granaten und die besetzte Brücke ist frei.

Veredelt wird die grandiose Atmosphäre durch die brillante Surround-Soundkulisse. Perfekt ortbar pfeifen Euch die Projektile um die Ohren, während von hinten die Luftunterstüzung heranfliegt und über Eure Köpfe hinwegbraust.

Keine Frage, mit "MoH Frontline" steht uns ein echter Action-Kracher bevor. Mündige Zocker, die mit dem historischen Kontext keine Probleme haben, sollten sich's unbedingt vormerken. *cg*

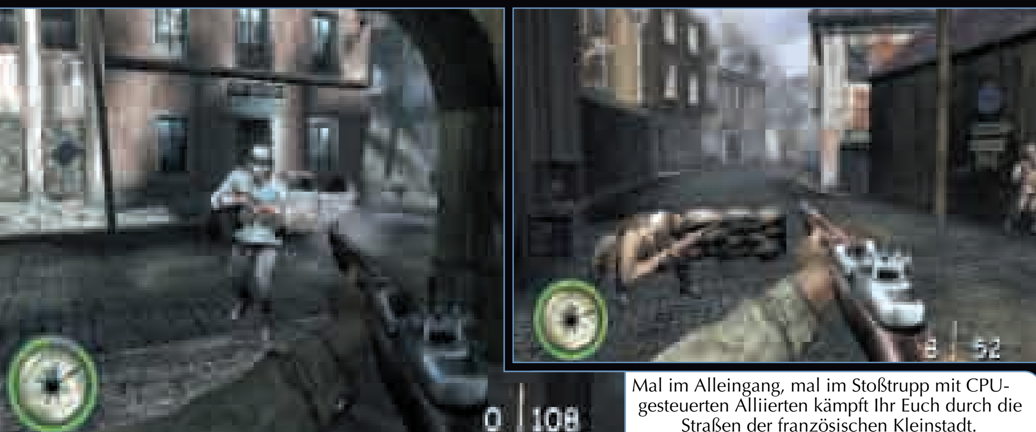
Medal of Honor Frontline



GENRE	EGO-SHOOTER
HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
D-RELEASE	2. QUARTAL

Audiovisuell brillantes und ungemein abwechslungsreiches 3D-Geballer vor Weltkriegskulisse – entpuppen sich die übrigen 18 Missionen als genau so brillant wie der Demo-Level, läutet Electronic Arts eine neue Ego-Shooter-Generation ein.


Unbemerkt habt Ihr Euch an den gegnerischen MG-Schützen angeschlichen. Jetzt gut zielen und…


Mal im Alleingang, mal im Stoßtrupp mit CPU-gesteuerten Alliierten kämpft Ihr Euch durch die Straßen der französischen Kleinstadt.



King of the Road



Duell ohne Augenschmerzen: Auch im Splitscreen mit bis zu vier zusätzlichen CPU-Fahrern bleibt die Bildrate stabil.

Ist Euch die F1 zu öde? Dann versucht's doch mal mit den "Super Trucks" von Jester Interactive!

Die Entwickler

Jester Interactive, beheimatet in Nord-Wales, übernehmen bei "Super Trucks" zum ersten Mal auch eine Rolle als Publisher. Frühere Produkte der Briten (vor allem die "Music"-Reihe) wurden unter Codemasters auf den Markt gebracht. Gleich nach den "Super Trucks" erscheint übrigens ein weiteres Rennspiel von Jester: Das noch namenlose Produkt ist eine Zweiradsimulation mit der offiziellen Lizenz des 'Isle of Man TT' – eines öffentlichen Rennspektakels auf der gleichnamigen Insel.

Motorsport am Bildschirm ist auf wenige Disziplinen beschränkt: Die Formel 1 dominiert das Geschehen, nebenher gibt's ein bisschen Tourenwagen, Rallye, Motorrad oder Cart. Die stärksten Boliden aber bekommt man so gut wie nie zu Gesicht: Race Trucks – mit einer Leistung um die 1.500 PS und einem Gesamtgewicht von knapp fünf Tonnen. Das englische Studio Jester Interactive ("Music") nimmt sich der vernachlässigten Rundkurs-Könige an und entfacht auf der PS2 ein dröhnendes Brummispektakel.

Eure verspoilerte und hochgetunte Zugmaschine samt Pilot wählt Ihr aus einer Palette von 14 originalen Teams, auch das Streckendesign orientiert sich an realen Vorbildern. Sämtliche sieben Kurse stammen aus der offiziellen Meisterschaft – sei es der Lausitzring oder die französische Nogaro-Strecke. Ebenfalls erfreulich nahe am Leben: Das Fahrgefühl der mächtigen Karren (zumindest, wie man es sich als Klasse-3-Lenker so vorstellt). Habt Ihr das Gerät erstmal hoch beschleunigt, rast Ihr mit über 160 Sachen über den Asphalt, nur um vor einer Kurve mächtig in die Eisen zu steigen. Da die Bremsen nahe ihrer Belastungsgrenze sind, müsst Ihr sie wie die echten Piloten auf Knopfdruck mit Wasser kühlen – bei Überhitzung könnt Ihr ein Ausbrechen kaum verhindern. Doch auch auf der Strecke lauern Gefahren: Trucker gehören nicht zu den zartbesaitetsten Zeitgenossen, Rempeleien (samt umherfliegender Karosserieteile) und Dreher sind an der Tagesordnung. Erlaubt ist Rowdytum allerdings ebensowenig wie Abkürzen übers freie Feld, virtuelle Streckenposten, die nach dem Zufallsprinzip bestimmte Abschnitte überwachen, drücken unfairen Piloten gerne mal eine Zeitstrafe auf. Da 'realistisch' bei Simulationen oft gleichbedeutend mit 'langweilig' ist, haben die Entwickler ein paar eigene Ideen eingebaut: So gibt es zwei Physikvarianten (neben der regulären eine 'Drift'-Steuerung, die Euch wie bei einer Rallye um die Kurven schlittern lässt), auf Wunsch wird die Bremse automatisch gekühlt und letztlich hat sich auf das Pad auch noch ein Button für die Handbremse verirrt – die steht echten Race Truckern nicht zur Verfügung.

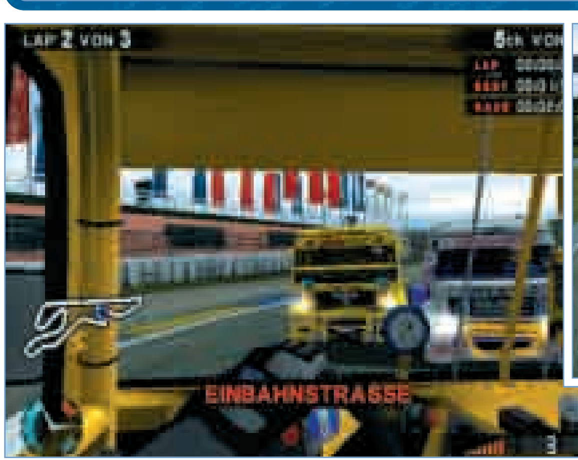
Abgerundet wird der gute Eindruck von einer ordentlichen Zahl an Modi, einem üppigen Setup und einer flüssigen Optik mit reichlich hübschen Effekten. Für Freunde der etwas anderen PS-Duelle ein echter Geheimtipp. *sf*

Bei den Brummi-Rennen geht's ruppig zu: Zwar sind Schäden nur kosmetischer Natur, hat aber eine Posten eine aggressive Rempelei bemerkt, gibt's eine Zeitstrafe.

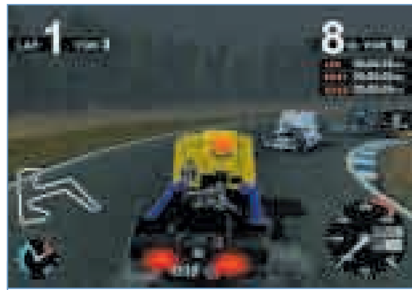
Super Trucks

GENRE	RENNSPIEL
HERSTELLER	JESTER
D-RELEASE	APRIL 2002

Dicke Dinger: Rast mit aufgebohrten Zugmaschinen gegen bis zu neun Konkurrenten über Original-Kurse. Hübsche Optik, gelungene Physik und reichlich Modi überzeugen selbst hartgesottene Formel-Freaks.



Links beobachtet Ihr vom Cockpit aus, wie Ihr Euch nach einem Unfall um die eigene Achse dreht. Auch oben seid Ihr einem Crash gefährlich nah.



Nur für Profis: Wer bei Regen und mit 'Drift'-Steuerung auf die Piste geht, sollte einiges an Fahrgefühl mitbringen.







NO STYLE? NO POINTS!







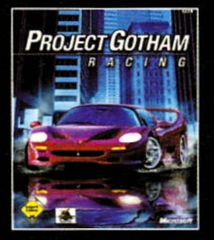






Mit Project Gotham Racing beginnt eine neue Ära der Rennspiele. In einem der über 25 High-Performance-Rennwagen geht es auf einer der mehr als 200 Fahrrouten quer durch das reale Streetlife der vier Megametropolen. Fährst du volles Risiko, mit Style oder vorsichtig? Das neue Kudos-Punktesystem entscheidet, ob du lieber noch eine Übungsrunde einplanst. Denn nur, wenn du den nötigen Drive hast, kommst du bei Project Gotham Racing als Sieger ins Ziel.

PLAY MORE. PLAY PROJECT GOTHAM RACING.™



www.xbox.com/de/projectgotham

AOU 2002 – Magere Zeiten für Videospieler

Viel Lärm um wenig: Außer einem Fußballdemo gab es von dem groß angekündigten Triforce-Board nichts zu sehen.

Jahr für Jahr mutiert Tokio zur Pilgerstätte für Zockerfans mit dem nötigen Kleingeld im Portmonee. Alle zwölf Monate präsentiert die Spielhallenindustrie auf der AOU (kurz für 'Arcade Operators Union') die Hightech-Münzgräber der Zukunft.

Für Anhänger traditioneller Videospielautomaten lohnte sich 2002 die Reise ins ferne Tokio allerdings weniger, stellten doch vornehmlich die Macher mechanischer Partygerätschaften ihre Neuheiten vor. Ob kindgerechte einarmige Banditen, vollelektronische Bingo-Trommeln oder gigantische Plüschtier-Angelbassins – die ehrwürdigen Hallen des Makuhari-Messezentrums glichen dieses Jahr einer ebenso bunten wie lärmenden Nippon-Kirmes.



Das Neo Geo lebt: Nach dem Tod von SNK nimmt sich Mega Enterprise dem Vermächtnis an. Erste Ausbeute ist der nunmehr vierte Aufguss der Bitmap-Ballerorgie "Metal Slug".



Einige interessante Videospiel-Projekte gab es aber dann doch zu sehen, allen voran die neue Arcade-Hardware **Triforce**. Das in Kooperation von Sega, Namco und Nintendo entwickelte Board wartet mit – bis auf den doppelt so großen Speicher – Gamecube-identischer Architektur auf. Zügige und nahezu verlustfreie Konvertierungen für Big Ns Würfel sollen mit der leistungsstarken Technik möglich werden. Die gezeigte Triforce-Unterstützung beschränkte sich allerdings noch auf einen namenlosen Fußballtitel von Sega. Dafür hatte der Branchenveteran mit **The King of Route 66** einen prächtigen Naomi-2-Automaten (die Hardware, auf der u.a. "Virtua Fighter 4" läuft) zu bieten. Im Nachfolger von "18 Wheeler" brettert Ihr als einer von fünf Brummifahrern Amerikas berühmteste Bundesstraße runter. Witzigstes Feature: Brüllt Ihr ein herzhaftes 'Nitro!' ins Spezial-Mikrofon am Cockpit-Nachbau, erhält Euer Laster einen kurzzeitigen Schub. Für die Lightgun-Fraktion hatte Sega **The Maze of Kings** parat. Exotische Schauplätze wie das alte Ägypten oder eine Maya-Tempelanlage halten als Ballerkulissen für ein bis zwei Scharfschützen her. Ähnlich "Confidential Mission" gilt es dabei, kleine Aufgaben zu bestehen, wobei Erfolg oder Niederlage über die weitere Levelroute entscheidet – verschiedene Lösungswege und die bleihaltige Suche nach versteckten Abzweigungen sind vorprogrammiert. Namco setzte vornehmlich auf den Nahkampf: In **Soul Calibur 2** waren bereits sieben Charaktere spielbar, erstmals in der Serienhistorie könnt Ihr in dem 3D-Gerangel nun die Arena-Architektur taktisch klug in die Prügelei einbeziehen. Wesentlich japanophiler ging es bei **Mazan** zu: Mit einem Sensor-versehenen Plastikschwert in der Hand metzelt Ihr auf dem Bildschirm anstürmende Polygon-Ninjas nieder. Der Preis für das abgedrehteste Konzept erhält aber Konamis **Dog Station**. Mit einfachen Tastaturkommandos erzieht Ihr hier insgesamt 30 virtuelle Kläffer-Rassen. *cg*

AOU 2002 - Die interessantesten Automatenneuheiten im Überblick

NAME	HERSTELLER	GENRE
Dog Station	Konami	Hunde-Simulation
Guilty Gear XX	Sammy	2D-Beat'em-Up
Hawaii de Golf	Konami	Golfspiel
Mazan	Namco	Plastikschwert-Action
Metal Slug 4	Mega Enterprise	2D-Jump'n'Shoot
Soul Calibur 2	Namco	3D-Beat'em-Up
Soul Surfer	Sega	Surf-Simulation
The King of Route 66	Sega	Truck-Simulation
The Maze of Kings	Sega	Lightgun-Shooter





PS- und Grafik-Power pur: Das "18 Wheeler"-Sequel "The King of Route 66" läuft auf Segas leistungsstarker Naomi-2-Hardware.


Ballerspaß von den Lightgun-Experten Wow Entertainment: Hoffentlich lässt sich "The Maze of the Kings" auch in hiesigen Hallen blicken.



VIVENDI UNIVERSAL GAMES FAIRE

Ein Filmgigant erwacht

Das prunkvolle Chateau de Méry-sur-Oise verwandelte sich für zwei Tage in einen Spielepalast – wir waren vor Ort in Frankreich.

Viele Displays luden zum Probespiel: Hier im Bild Argonauts Action-Abenteuer "Malice" auf der Xbox.

Mit Gewinn versprechenden Lizenzen wie "Herr der Ringe", "Die Hard" oder "Jurassic Park" sowie den allseits bekannten Maskottchen "Crash Bandicoot" und "Spyro the Dragon" startet der Unterhaltungsriese Vivendi Universal 2002 einen Großangriff auf die Portmonees der Videospielgemeinde. Wir haben uns die interessantesten Produkte rausgepickt und für Euch (wenn möglich) Probe gezockt.



Erwischt! Die Gamecube-Entwickler-Station sieht aus wie ein PC mit vier Controller-Ports.



Tolkien-Mania

Während Konkurrent Electronic Arts über die "Herr der Ringe"-Filmlizenz verfügt, schnappte sich Vivendi Universal die Versoftungsrechte an der Buchtrilogie. Außer einem nichtssagenden Trailer und ersten 'Work in Progress'-Bildern war aber nichts von der Literatur-Adaption zu sehen (die Version, die wir auf der E3 2001 sehen durften, wurde eingestampft). Bis dato steht nur fest, dass "Herr der Ringe: Die Gefährten" ein klassisches Third-Person-Action-Adventure sein wird, das zum Start des zweiten Kinofilms für die Xbox in die Läden wandert. Das GBA-Pendant ist deutlich RPG-lastiger und setzt dementsprechend auf rundenbasierte Kämpfe. Noch spärlicher gesät sind Informationen über die Videospieladaption des Tolkien-Bestsellers "Der kleine Hobbit": Außer einer vagen Ankündigung für 2003 ließ Vivendi Universal bisher nichts verlauten.

Erste Bilder vom ersten "Herr der Ringe"-Teil: In Moria kämpft Ihr gegen furchteinflößende Orcs.

Der Mann mit der Todeskralle

Xbox-exklusiv kloppt in der zweiten Jahreshälfte Kung-Fu-Legende Bruce Lee. In mehr als 30 Levels schlüpft Ihr in die Haut des verstorbenen Kampfsport-Profis und verpasst zahllosen Feinden schallende Backpfeifen, rabiate Fußtritte oder explosive Rundumschläge. Knapp 100 verschiedene Moves und Kombos stehen Euch in "Bruce Lee: Quest of the Dragon" zur Verfügung: Einige Gegner hinterlassen nach ihrem digitalen Ableben spezielle Items, die Ihr zum Kauf neuer Schlag- und Trittvarianten einsetzen dürft.

Spielerisch erwartet Euch eine Art "Final Fight" verquickt mit einer 3D-Umgebung: Via 'Lock On'-Funktion nehmt Ihr ausgewählte Feinde aufs Korn und erlegt sie mit dem charakteristischen Kampfstil Bruce Lees. Die ersten Spieleindrücke sind durchaus positiv – eine gelungene Steuerung, authentisches Geschrei und blitzschnelle Action machen Lust auf die Polygon-Prügelei.

Pippi Langstrumpf

Vormals Xbox-exklusiv und als Vorzeige-Titel für die Microsoft-Konsole genutzt, erfährt Argonauts "Malice" nun auch eine speziell überarbeitete PS2-Version. Held des Action-Abenteuers ist das rothaarige Mädel Malice, die von gottgleichen Vogelwesen in die Vergangenheit geschickt wird, um die Welt vor dem drohenden Untergang zu retten.

Zusammen mit ihrem Allzweckhilfsmittel, einem mannshohen 'Zahnrad-Hammer', durchkämmt der Pippi-Langstrumpf-Verschnitt knapp zwei Dutzend abgedrehte 3D-Levels. Neben kniffligen Hüpfeinlagen erwartet Euch auch allerlei Ungetier in Gestalt von flinken Kaker-



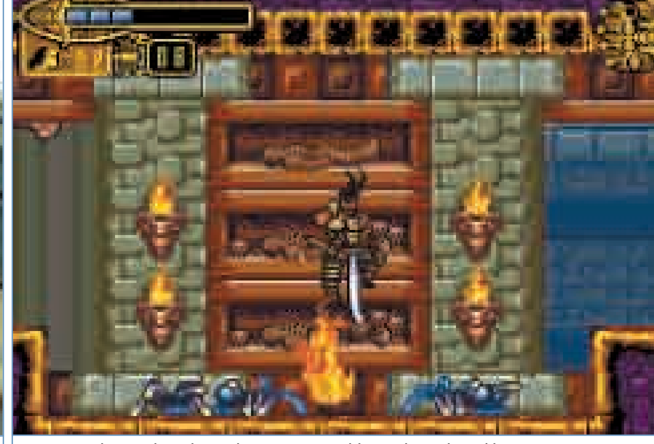
"Der Herr der Ringe" besitzt auf dem GBA deutlich mehr Rollenspiel-Anteile als auf der Xbox



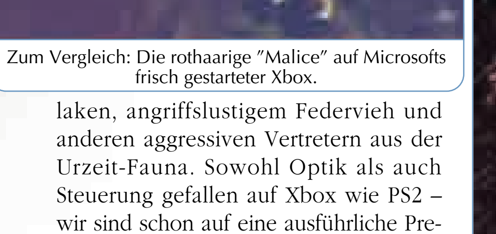
Rüde Massenschlägereien und abgefahrene Kung-Fu-Moves: In "Bruce Lee: Quest of the Dragon" schlüpft Ihr in die Haut des weltberühmten Kampfsport-Akrobaten.



Immer feste drauf! "Malice" sieht auch auf der PS2 ansprechend aus.



Ende April in deutschen Kinos und kurz danach auf hiesigen GBAs: "The Scorpion King: Sword of Osiris".



Zum Vergleich: Die rothaarige "Malice" auf Microsofts frisch gestarteter Xbox.

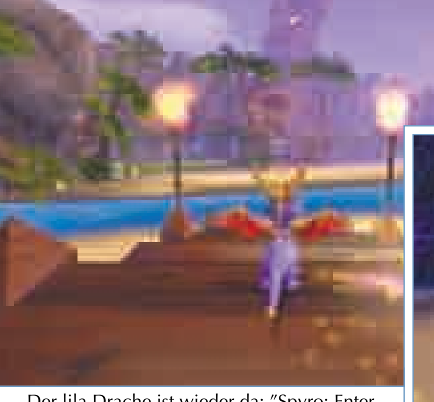
laken, angriffslustigem Federvieh und anderen aggressiven Vertretern aus der Urzeit-Fauna. Sowohl Optik als auch Steuerung gefallen auf Xbox wie PS2 – wir sind schon auf eine ausführliche Preview-Version gespannt!



Was für eine Schweinerei: Ein Alien-Virus sorgt in "The Thing" für blutbeschmierte Wände und grässliche Mutationen (Bilder von der Xbox).

Herz für Kinder

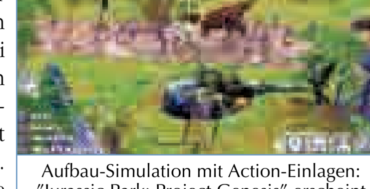
Ein Schokoladen-Hersteller klotzt mit der lila Kuh, Vivendi Universal kontert mit dem lila Drachen: In seinem vierten Abenteuer begibt sich "Spyro" auf die Suche nach der gestohlenen Magiequelle seines Landes, den 'Dragonflies'. Wie in den PSone-Vorgängern rennt, springt und fliegt Ihr durch kunterbunte Riesenlevels. Zahlreiche Fahrzeuge und Helfer erleichtern Euch das Auskundschaften der Polygon-Areale: Mal düst Ihr mit einem Doppeldecker durch die Luft, mal durchpflügt Ihr das kühle Nass auf dem Rücken eines Mantarochens. Für Abwechslung sorgen Plaudereien mit den Einwohnern der Welt, vielfältige Minispiele und eingestreute Rätsel. Optisch hat sich wenig im Vergleich zu den vorherigen Episoden getan, lediglich die Animationen des Drachens wirken feiner und den 3D-Szenarien wurde aufwändigeres Interieur spendiert.



Der lila Drache ist wieder da: "Spyro: Enter the Dragonfly" (PS2) sieht zurzeit noch recht unspektakulär aus.

Weitere Filmadaptionen

Wrestling-Star 'The Rock' bekam nicht nur die Rolle des Bösewichts in dem Film "Die Mumie kehrt zurück", im Sommer dreht sich sogar ein kompletter Streifen um die Geschichte des 'Scorpion King'. Rechtzeitig zum Kinostart dürft Ihr auf dem GBA mit dem muskulösen Helden durch bunte 2D-Levels toben, die Umsetzungen für PS2 und Gamecube lassen bis Ende des Jahres auf sich warten.
Mit "Jurassic Park: Project Genesis" steht PS2- und Xbox-Besitzern ein weiteres Dino-Abenteuer ins Haus. Die bisher veröffentlichten Screenshots lassen auf eine Mischung aus Aufbau-Strategie und Action-Sequenzen schließen – eine spielbare Version erwarten wir nicht vor der E3 2002 in Los Angeles.
Schließlich durften wir erstmals Hand an das Action-Adventure "The Thing" legen, welches an den gleichnamigen Horror-Streifen von John Carpenter anknüpft. Ihr übernehmt die Rolle eines Rettungsteam-Mitglieds und seht in einer Forschungsstation nach dem Rechten. Eure Kameraden werden von mutierten Wesen nach und nach dahingerafft. Schuld daran ist ein außerirdischer Virus, der sich durch Körperkontakt verbreitet – es kann jeden als nächsten treffen. Und so müsst Ihr ständig auf der Hut sein und dürft gleichzeitig bei Euren Kollegen nicht in Ungnade fallen, sonst erledigen sie Euch ohne mit der Wimper zu zucken. 'Trust&Fear' nennen die Entwickler dieses System, das Euch mehr als einmal schweißnasse Hände bescheren wird – davon konnten wir uns schon vor Ort überzeugen! *os*



Aufbau-Simulation mit Action-Einlagen: "Jurassic Park: Project Genesis" erscheint für PS2 und Xbox.

Alle Vivendi-Ankündigungen im Überblick

TITEL	GENRE	SYSTEM	RELEASE
Bruce Lee: Quest of the Dragon	Beat'em-Up	Xbox	3. Quartal
Der Herr der Ringe: Die Gefährten	Action-Adventure	Xbox, GBA	4. Quartal
Die Hard Vendetta	Ego-Shooter	Gamecube	3. Quartal
Dinoz	Action	PS2	2002
Jurassic Park: Project Genesis	Strategie/ Action-Mix	PS2, Xbox	4. Quartal
Malice	Action-Adventure	PS2, Xbox	4. Quartal
Monster Force	Action-Adventure	GBA	3. Quartal
Spyro: Enter the Dragonfly	Jump'n'Run	PS2	4. Quartal
Spyro: Season of Flame	Jump'n'Run	GBA	3. Quartal
Der kleine Hobbit	Action-Adventure	Gamecube	2003
The Scorpion King	Action-Adventure	PS2, Gamecube	4. Quartal
The Scorpion King: Sword of Osiris	Action-Adventure	GBA	2. Quartal
The Thing	Action-Adventure	PS2, Xbox	3. Quartal

Die unendliche Geschichte

Gut oder böse, Licht oder Schatten – in Starbreeze Studios Fantasy-Action-Adventure werdet Ihr wahlweise zum Weltenretter oder deren Zerstörer.

Die Hintergrundstory von ”Enclave” verheißt dabei allerdings zunächst wenig Innovatives: In einer fernen mittelalterlichen Welt lebten die Völker des Lichts und der Dunkelheit für Jahrtausende durch einen unüberwindlichen Riss in der Erde voneinander getrennt. Frei von Gefahren entstand auf der Hälfte der rechtschaffenen ‘Guten’ so im Laufe der Zeit eine blühende Hochkultur, während das Reich der ‘Bösen’ immer tiefer im Chaos versank. Alles bestens sollte man meinen, doch dummerweise beginnt sich die Erdspalte langsam aber sicher wieder zu schließen. Die Zusammenführung beider Reiche steht unmittelbar bevor, die Vorbereitungen für den unausweichlichen Krieg laufen auf beiden Seiten entsprechend auf Hochtouren.

Qual der Wahl

Mit welcher Partei Ihr in die Schlacht zieht, bleibt somit Euren Vorlieben überlassen. Die Schauplätze der jeweils über 20 Missionen sind zwar dieselben, Aufgabenstellungen und Abfolge variieren aber entsprechend Eurer Wahl. Ebenso die Charakterpalette: Entscheidet Ihr Euch dafür, im Namen von Recht und Ordnung loszuziehen, stehen Euch u.a. ein edelmütiger Elfenritter, ein magiebegabter Halbling oder der obligatorische Mensch als Hauptthelden zur Verfügung.



Da macht’s bumm: Festgelegte Ereignisse wie plötzliche Mauereinstürze oder Bombenattacken lockern den metzellastigen Alltag auf.

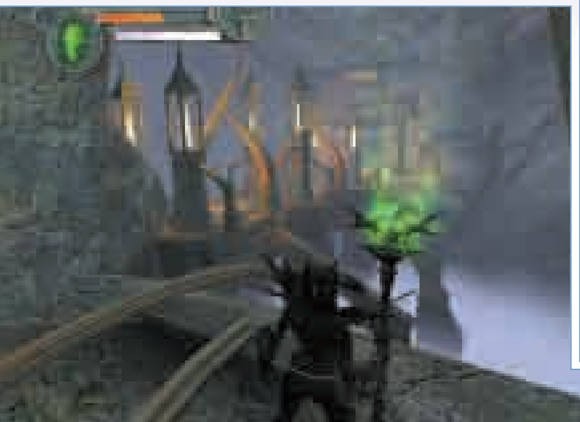


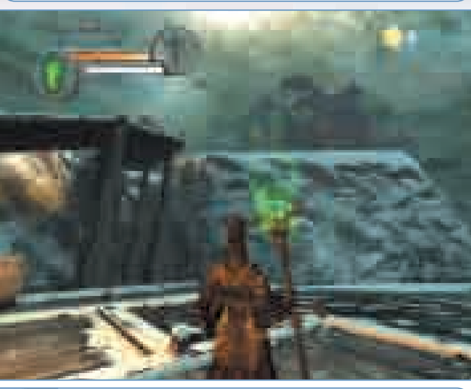
Je nachdem, wie exakt Ihr einen Bösewicht im Visier habt, ändert sich die Farbe des Fadenkreuzes – penible Scharfschützen dürfen auf Knopfdruck auch aus der Egoperspektive anlegen.



Keulen-Keilerei: Wo Nahkampf-Spezialisten wie der kräftige Berserker austeilen, wächst kein Gras mehr.

Technisch überzeugte die Vorversion mit beeindruckender Weitsicht und edler Level-Texturierung. Nun werkeln die Entwickler am spielerischen Feinschliff.





Zwei mit Zauberkräften: Die 'Sorceres' (links) und der finstere 'Lich' können mit Dolchen umgehen, bevorzugen aber den magischen Fernkampf.

Die Reihen des Bösen werden durch einen fauligen Orkkrieger, einen untoten Zaubermeister und sogar einen muskelbepackten Ogerhünen repräsentiert. Genre-üblich variieren Waffentypen und Fähigkeiten zwischen den einzelnen Charakterklassen.

Auf in den Kampf

Aber egal, welcher Kriegspartei Ihr Eure Unterstützung schenkt, der elementare Spielverlauf ist auf beiden Seiten ähnlich. Actionreiche Prügeleien, Schalter- und Schlüsselrätsel sowie ausgedehnte Levelerkundungen erwarten Euch in jedem Fall. Optisch wie inhaltlich möglichst abwechslungsreiche Szenarien zu erschaffen, war den Entwicklern dabei besonders wichtig: So durchquert Ihr auf Eurer Reise unter anderem komplexe Höllen-Grotten, idyllische Waldgebiete und tropische Inselparadiese – mit wunderhübschen Texturen und zahlreichen Hintergrunddetails wie wabernden Lavaströmen oder sanft herabfallendem Herbstlaub grafisch stets atmosphärisch in Szene gesetzt.
Das Kampfsystem dürfte Action-Adventure-Veteranen kaum Probleme bereiten. Mit einer Reihe Schlagkombinationen drescht Ihr auf Eure Feinde ein, duckt Euch flink hinter dem Schild oder nehmt per Armbrust weit entfernte Schurken aus der Ego-Perspektive aufs Korn. Die schwerpunktmäßigen Kloppereien sind zudem meist in spannende Aufgabenstellungen verpackt: Mal schlagt Ihr mit einem verbündeten Magier im Schlepptau die Feindes-Invasion Eurer heimatlichen Burg zurück, mal eskortiert Ihr einen schutzbedürftigen Bauersmann durch sein überranntes Dorf. Habt Ihr eine Mission erfolgreich beendet, dürft Ihr erbeutetes Gold in Heiltränke, schärfere Klingen und bessere Panzerung investieren. Besonders schön daran: Von Brustharnisch bis zur Doppelaxt werden sämtliche Ausrüstungsgegenstände detailgetreu am Heldenkörper dargestellt. *cg*



Enclave

GENRE	ACTION-ADVENTURE
HERSTELLER	STARBREEZE/SWING
D-RELEASE	2. QUARTAL

Optisch feines Action-Adventure mit hohem Metzelfaktor: Beeinflusst als edler Ritter oder Höllendämon das Kriegsgeschehen in einer mittelalterlichen Fantasy-Welt – der angekündigte Mehrspieler-Modus wurde leider wegrationalisiert.

Die Publisher-Hölle

Die Tagebücher von Big Blue Box TEIL 2

Exklusiv in MAN!AC erzählen Euch Dene und Simon Carter von der qualvollen Suche nach einem "Project Ego"-Publisher.

Im Sommer 1998 flogen die Türen von EAs UK-Studio unter freudigem Geschrei auf. Irgendwie waren sie verdächtig froh über unseren Abgang.

Am ersten Tag als neue Firma saßen wir drei (Simon, Dene und Ian Lovett) vor unseren neuen PCs im hinteren Schlafzimmer von Peter Molyneux' Haus. Hier hatten wir Jahre damit verbracht, "Dungeon Keeper" zu schreiben; Simon saß letztlich sogar am gleichen Platz, die Schubladen seines alten Schreibtisches durchwühlend ("Jesus! Dieses Wasabe ist so schimmlig, dass ich glaube, es hat einen I.Q.").

Wie die meisten enthusiastischen Start-Ups hatten wir eine klare Vorstellung davon, was als nächstes passieren würde. Wir würden am Demo und Designdokument des Spiels arbeiten, das die letzte Dekade lang durch unsere Köpfe spukte. Nachdem ein Publisher sich unser Projekt geschnappt hätte, würden wir Tag und Nacht arbeiten und Koffein-Zäpfchen nehmen, bis das Spiel perfekt wäre. Dann würden wir unser Baby in die Welt entlassen – um Anerkennung zu ernten und mehrere Millionen Einheiten zu verkaufen.

Allerdings hatten wir zunächst das geringfügige Problem aus dem Weg zu räumen, ein Publishing-Abkommen abzuschließen. Mit einer soliden Spielidee, der fantastischen Rückendeckung in Form von Lionhead, aus jeder Pore dünstendem Enthusiasmus, einem Platz zum Arbeiten und jeglicher nötiger Hard- und Software – was könnte wohl einfacher sein, als einen Publisher zu finden? Nun, zum Beispiel Wahlzettel in Florida auszuzählen.

Zunächst sah's ganz gut aus. Die Verbindung zu Lionhead zog, und die meisten Publisher zeigten ansehnliches Interesse an dem, was wir taten. Dennoch, sie betrachteten die Next-Generation-Konsolen auch mit einem unsicheren, aufgeregten Ausdruck in ihren Augen. Besonders nervös wurden sie bei jedem, der irgendwas 'Neues' machen wollte; zu viele Studios taten das bereits auf ihre Kosten.

Unsere Erfahrungen variierten in ihrem Unterhaltungs- und Stresswert:

PUBLISHER 1 – DIE HOFFNUNGSVOLLEN

Publisher: "Hey, das ist fantastisch! Könnten wir es 13 unserer wichtigsten Manager zeigen?"
Wir: "Ähm, klar.

(DREI MONATE SPÄTER)
Publisher: "Hey, es ist immer noch fantastisch! Wir haben die Firma dicht gemacht!"

PUBLISHER 2 – DAS GROSSE HINHALTEN

Publisher: "Hi! Wir haben Berge von Geld!"
Wir: "Das ist großartig. Können wir einen Vertrag haben?"
Publisher: "Nein, aber wir haben immer noch Berge von Geld! Wartet, bis Mr. X in drei Monaten aus seinem Urlaub zurückkommt!"

(DREI MONATE SPÄTER)
Wir: "Hallo nochmal. Können wir jetzt einen Vertrag haben?"
Publisher: "Nein, aber wir haben jetzt noch mehr Geld! Wartet, bis Mr. Y in drei Monaten aus seinem Urlaub zurückkommt!"

(DREI MONATE SPÄTER)
Wir: "Können wir jetzt einen Vertrag haben? Bitte! Wir mussten schon anfangen, Gras zu essen."
Publisher: "Bevor wir irgendwas tun können, muss erst Mr. Z in drei Monaten aus seinem Urlaub zurückkommen. Ich glaub's nicht, wieviel Geld wir haben!"
Wir: "Gut." (mümmel mümmel)

(DREI MONATE SPÄTER)
Publisher: "Oh, hallo Jungs! Wir machen keine originellen Spiele mehr! Aber wenn Ihr sehen könntet, wieviel Geld wir haben, würde Euch schlecht werden!"

An diesem Punkt realisierten wir, dass wir unbedingt einen weiteren Programmierer brauchten, um sicherzustellen, dass unser Demo State-of-the-Art bleibt. Wir bettelten die Bank um mehr Geld an und stellten Matt Dixon – einen Oxford-Absolventen in Physik – und Martin Bell ein, mit dem wir bereits an "Dungeon Keeper" zusammengearbeitet hatten. Beiden gaben lukrative und sichere Positionen auf, um sich unserer bunten Truppe anzuschließen. Der Druck wurde größer...

Mit dem Schwinden unserer Ersparnisse begann das Ganze ein bisschen verzweifelt zu werden. Dene war der einzige, der noch eine kleine Summe Cash auf der Bank hatte. Als er mit Matt um 100 Mäuse wettete, dass dieser nicht den toten Vogel, den wir am Morgen auf dem Balkon gefunden hatten, ablecken würde, konnten wir sehen, dass Matt in Versuchung geriet...

PUBLISHER 3 – MITTEL ZUM ZWECK

Publisher: "Wir finden, Ihr seid großartig, und Euer Design ist großartig, und Lionhead ist großartig!"
Wir: "Wie nett von Euch. Wir haben seit drei Monaten nichts gegessen."
Publisher: "Aber dieser Hauptheldentyp – könnten wir ihm nicht, wisst Ihr, so was wie einen rot-blauen Anzug verpassen? Und könnten wir den nicht mit, naja, Spinnweben verzieren? Und könnte aus Eurer Landschaft nicht ein modernes, urbanes Szenario werden?"
Wir: "Muh?"

Mitten in unserer Transformation zum Wiederkäuer wurden wir von Microsoft kontaktiert.

PUBLISHER 4 – MICROSOFT

Publisher: "Wir finden, Ihr seid großartig, und Euer Design ist großartig, und Lionhead ist großartig! Wollt Ihr einen Publishing-Vertrag?"
Wir: "Huch!"

Microsoft war fantastisch. Sie verstanden sofort, was wir mit unserem Spiel zu erreichen versuchen, und zeigten vom Start weg eine riesige Portion Enthusiasmus. Am wichtigsten: Sie erkannten, das Gras keine vollwertige Diät für eine angehende Firma ist.

Einige Wochen später waren Verträge unterschrieben, Hände geschüttelt und Deals abgeschlossen. Wir kamen endlich in die Gänge.



Im nächsten Monat: Das Zusammenstellen deines Teams.



Explosion im Lagerraum der unterirdischen Forschungsstation: Die Spezialeinheit unter Leitung von Commander One geht nicht gerade zimperlich mit der Laboreinrichtung um.

Finger ab: Splatter-Fans müssen dank ”FSK 16”-Einstufung auf blutige Effekte nahezu gänzlich verzichten.

Regisseur Paul Anderson zeichnet u.a. auch für die Verfilmung von ”Mortal Kombat” verantwortlich

Kino des

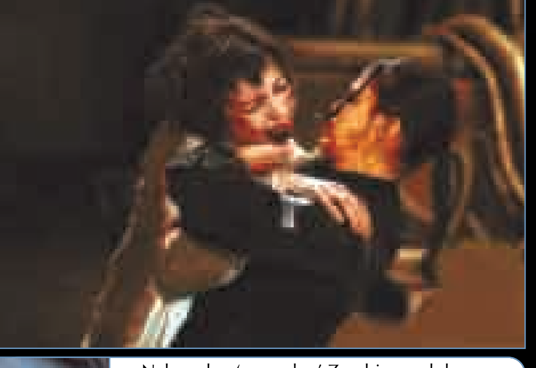
Am 21. März war es soweit: Die Verfilmung von “Resident Evil” startete den blutigen Feldzug in deutschen Kinos – wir haben den Streifen unter die Lupe genommen.

Kinofilme basierend auf Videospielen konnten bis dato weder finanziell (von ”Tomb Raider” mal abgesehen) noch inhaltlich vollends überzeugen. Bestes Beispiel: ”Super Mario Bros.”. Die erfolgreichste und unumstritten beste Jump'n'Run-Serie der Welt verkommt auf der Leinwand zu einem chaotischen, stellenweise gähnend langweiligen Abbild ihrer selbst. Auch das sündhaft teure ”Final Fantasy”-Filmprojekt krankt an einer unausgegorenen Story und blassen Hauptdarstellern aus dem Superrechner. Der Square-Streifen floppte an den Kinokassen und bescherte den japanischen Rollenspiel-Profis ein dickes finanzielles Minus. Lediglich die ”Tomb Raider”-Verfilmung erfüllte die Erwartungen zum größten Teil – zumindest die finanziellen, denn auch Lara Crofts Leinwand-Abenteuer musste wegen dünner Story und teilweise arg angestrengt wirkender Darsteller Kritik einstecken. Der neueste Streich der Filmemacher hat nun die erfolgreichste Horror-Serie im Videospielbereich zum Thema – endlich der erhoffte Überflieger?

˝Resident Evil˝ – wie alles begann

Ein ganz normaler Arbeitstag endet für die Mitarbeiter (u.a. Heike Makatsch als Angestellte Lisa) der Umbrella-Forschungseinrichtung in Raccoon City in einer Katastrophe: Eine unbekannte Person setzt in dem unterirdischen Labor den absolut tödlichen T-Virus frei, worauf der überwachende Computer ‘Red Queen’ den Komplex abriegelt und alle Menschen qualvoll sterben. Kurz darauf erwacht Alice (Milla Jovovich) orientierungslos in der Dusche einer Villa. Gerade als sie die ersten Schritte durch das Haus unternimmt, bersten die Scheiben und eine ver-





Neben den ‘normalen’ Zombies und den untoten Hunden ist auch ein brandgefährlicher Licker (links) mit von der Partie

VIDEOSPIEL-FILME IM ÜBERBLICK

SUPER MARIO BROS.

1993



USA, 104 Minuten

REGIE Annabel Jankel, Rocky Morton

DARSTELLER Bob Hoskins, John Leguizamo, Dennis Hopper, Samantha Mathis, Fisher Stevens, u.a.

BESCHREIBUNG Mario und Luigi müssen die entführte Dino-Forscherin Daisy aus der Parallelwelt Dinohattan retten. King Koopa alias Dennis Hopper will dies mit aller Macht verhindern...

MAN!AC-WERTUNG

Als DVD für ca. 18 Euro erhältlich.

DOUBLE DRAGON

1993



USA, 89 Minuten

REGIE James Yukich

DARSTELLER Robert Patrick, Mark Dacascos, Scott Wolf, Julia Nickson-Soul, u.a.

BESCHREIBUNG Eine gigantische Flutwelle stürzt Los Angeles in der Zukunft ins Chaos. Als die verwaisten Brüder Jimmy und Billy von der Pflegemutter ein Amulett erhalten, werden sie von Gangboss Shuko verfolgt...

MAN!AC-WERTUNG

Als DVD für ca. 16 Euro erhältlich.

STREET FIGHTER

1994



USA, 102 Minuten

REGIE Steven E. de Souza

DARSTELLER Jean-Claude Van Damme, Raul Julia, Ming-Na, Kylie Minogue, u.a.

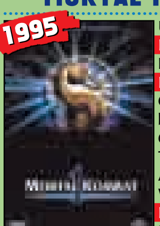
BESCHREIBUNG Diktator Bison nimmt UN-Mitarbeiter als Geiseln und fordert 20 Mio. Dollar Lösegeld. Colonel Guile (Van Damme) und Elitekämpferin Cammy (Minogue) sollen ihm das schmutzige Handwerk legen...

MAN!AC-WERTUNG

Als DVD für ca. 28 Euro erhältlich.

MORTAL KOMBAT

1995



USA, 101 Minuten

REGIE Paul Anderson

DARSTELLER Christopher Lambert, Robin Shou, Cary-Hiroyuki Tagawa, Linden Ashby, Bridgette Wilson, u.a.

BESCHREIBUNG Um die Menschheit vor dem Untergang zu bewahren, müssen Mönch Liu Kang, Schauspieler Johnny Cage und Polizistin Sonya Blade das zehnte ”Mortal Kombat”-Turnier gewinnen...

MAN!AC-WERTUNG

Als DVD für ca. 25 Euro erhältlich

MORTAL KOMBAT: ANNIHILATION

1997



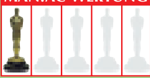
USA, 91 Minuten

REGIE John R. Leonetti

DARSTELLER Robin Shou, James Remar, Talisa Soto, Sandra Hess, Brian Thompson, u.a.

BESCHREIBUNG Der Sieg der Menschheit ist nur von kurzer Dauer: Shao-Khan, der Herrscher der Finsternis, öffnet die Tore zur Außenwelt und strebt zusammen mit seinen Kampfmaschinen zur Weltherrschaft...

MAN!AC-WERTUNG



DVD erhältlich als UK-Import für ca. 30 Euro


Hauptdarstellerin Milla Jovovich in knappem Kleid und mit Axt in der Hand:
Ob der kriechende Zombie diese Kombination 'überlebt'?

Grauens

Das Gewinnspiel zum Film

In Zusammenarbeit mit Roadrunner Records und dem Dino-Verlag verlost MAN!AC fünf Soundtracks zum "Resident Evil"-Film (u.a. mit Songs von Marilyn Manson, Slipknot & Fear Factory) sowie je fünf Exemplare der Bücher "Resident Evil: Die Umbrella Verschwörung" und "Resident Evil: Caliban Cove – Die Todeszone". Um in die Lostrommel zu wandern, müsst Ihr nur folgende Frage richtig beantworten:

Welche deutsche Schauspielerin und ehemalige VIVA-Moderatorin ist im "Resident Evil"-Film in einer Nebenrolle zu sehen?

A HEIKE MAKATSCH
B JESSICA SCHWARZ
C MOLA ADEBISI

Schreibt die Antwort auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia Verlag, Stichwort: Evil, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 10. Mai 2002 (Datum des Poststempels), der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

mummte Spezialtruppe stürmt das Gebäude. Die überrumpelte Alice wird kurzerhand von den Söldnern mit in den abgeriegelten Komplex, den 'Hive' verfrachtet. Der Auftrag der Eingreiftruppe lautet die 'Red Queen' zu deaktivieren und das geheime Labor wieder zu verlassen. Doch sie haben nicht mit der grauenvollen Wirkung des T-Virus gerechnet...

Déja vu

Was anschließend folgt, lässt sich am besten mit laut und schnell umschreiben: Gepuscht von dröhnender Musik hetzen die Darsteller von einem Setting zum nächsten. Fans der Serie erleben dabei des Öfteren den berühmten 'Aha-Effekt': So erinnert das Ambiente der Villa zu Beginn frappierend an das Herrenhaus in Teil 1, die scheppernde Untergrund-Bahn haben wir in Teil 2 schon mal erblickt und die riesigen Lüftungsschläuche bringen die Schlacht gegen Nemesis ins Gedächtnis zurück.Trotz der vielen Parallelen und der krachigen Inszenierung vermittelt der "Resident Evil"-Film nie die packende Atmosphäre der Videospielvorlagen. Zu bemüht wirken viele Darsteller (allen voran Michelle Rodriguez alias Rain), zu aufgesetzt sind Story sowie Synchronstimmen und zu zahm verlaufen die Kämpfe gegen 'blasse' Zombies. Hier hat die 'FSK 16'-Schere zu heftig zugeschlagen. Nicht mal "Resi"-Fans kommen auf ihre Kosten. *os*


Welches Spiel treibt Umbrella-Mitarbeiterin Lisa, alias VIVA-Girlie Heike Makatsch?


Der 'T-Virus' hat die Umbrella-Angestellten in blutrünstige Untote transformiert.
Was lauert wohl in den speziell gesicherten Stahlcontainern?

WING COMMANDER

1999

USA, 100 Minuten

REGIE Chris Roberts

DARSTELLER Freddie Prinze Jr., Saffron Burrows, Matthew Lillard, Tchéky Karyo, Jürgen Prochnow, u.a.

BESCHREIBUNG Im 27. Jahrhundert führt die Konföderation einen Krieg gegen die Kilrathi. Die Piloten Blair, Marshall und Wing Commander Deveraux gehen auf die Jagd nach einem Supercomputer...

MAN!AC-WERTUNG

Als DVD für ca. 15 Euro erhältlich

TOMB RAIDER

2001



USA, 100 Minuten

REGIE Simon West

DARSTELLER Angelina Jolie, Jon Voight, Iain Glen, Noah Taylor, Daniel Craig, Richard Johnson, u.a.

BESCHREIBUNG Lara Croft (Angelina Jolie) ist auf der Suche nach dem Uhrwerk der Zeiten. Bei ihren Nachforschungen gerät sie in das Netz des mysteriösen Geheimbundes der Erleuchteten...

MAN!AC-WERTUNG

Als DVD für ca. 30 Euro erhältlich

FINAL FANTASY: DIE MÄCHTE IN DIR

2001



USA, 106 Minuten

REGIE Hironobu Sakaguchi, Moto Sakakibara

SPRECHER Ming-Na, Alec Baldwin, Ving Rhames, Steve Buscemi, Peri Gilpin, Donald Sutherland, Steve Woods, u.a.

BESCHREIBUNG Im Jahr 2065 wird die Menschheit von Außerirdischen terrorisiert. Während das Militär die Aliens mittels einer Superwaffe auslöschen will, sucht Ärztin Aki nach einem 'geistreicheren' Ausweg...

MAN!AC-WERTUNG

Als DVD für ca. 30 Euro erhältlich

RESIDENT EVIL

2002

USA/D, ca. 90 Minuten

REGIE Paul Anderson

DARSTELLER Milla Jovovich, Michelle Rodriguez, Eric Mabius, James Purefoy, Heike Makatsch, u.a.

BESCHREIBUNG siehe oben

MAN!AC-WERTUNG

Nicht als DVD erhältlich, ab 21. März im Kino



Xbox-Start in Deutschland: Die totale Preis-Verwirrung



Chaos pur bestimmte den Erstverkaufstag der Xbox: Am 14. März sollte die Microsoft-Konsole zum Preis von 479 Euro in ganz Europa starten. Allerdings konnte man bei einigen deutschen Händlern das Gerät bereits früher erstehen – ein Vorgehen, dass von den Herstellern mit Konventionalstrafen belegt werden kann. Verwirrender als die Terminfrage war aber der sich stetig ändernde Preispunkt am Starttag: Einige große deutsche Elektronikketten boten die Xbox nicht für den von Microsoft geplanten Preis an, sondern bewarben groß ein Oster-Sonderangebot von 399 Euro. Heftiger ging es im Leipziger Raum zu: Hier lieferten sich örtliche Händler einen Preiskampf, der mit 299 Euro je Xbox endete.
Die Reaktionen gerade der kleineren Fachhändler fiel entsprechend aus: In Diskussionsforen im Internet (z.B. innerhalb des Webangebots des Xbox-Vertriebs NBG) wurden erboste Reden geschwungen, etliche Läden wollen die Xbox sofort wieder aus ihrem Sortiment nehmen. Bei Redaktionsschluss zeigte Microsoft noch kein Bestreben, den anarchischen Zuständen im Markt Einhalt zu gebieten – allerdings zogen auch andere große Händler wie Amazon.de mit Preissenkungen nach. Zurzeit werden zwar weiterhin 479 Euro für das System verlangt, kein einziges Spiel ist allerdings mit den empfohlenen 69 Euro ausgezeichnet. Auch zukünftige Titel wie “Unreal Championship” oder “Gun Valkyrie” werden bei dem Internethändler mit 57 bis 60 Euro beworben.
Ein Desaster ganz anderer Art erlebte Microsoft in Nippon: Dort erschien die Xbox am 22.2.2002 für günstige 34.800 Yen (gut 300 Euro) – allerdings interessierte dies kaum jemand. Laut den Hardware-Charts der Fachzeitschrift Famitsu wurden 123.000 Konsolen in den ersten drei Tagen abgesetzt, womit der Start noch schlechter als beim Gamecube ausfiel. In der darauffolgenden Woche konnte Microsoft 37.000 Systeme losschlagen, in derselben Zeit verkauften sich 70.000 PS2. Der beliebteste Titel Mitte März war “Dead or Alive 3” mit knapp 100.000 Einheiten. Schlimmer noch als das Desinteresse waren Beschwerden von Kunden, bei denen die Außenränder von DVDs durch das Laufwerk der Konsole verkratzt worden sein sollen. Über 250 Käufer hatten sich über diesen Mangel beschwert – nach kurzem Hin und Her, ob Microsoft nun möglicherweise defekte Konsolen zurücknimmt oder nicht, entschloss man sich, keine Rückrufaktion zu starten. Laut Microsoft sind die Kratzer nur kosmetische Mängel, die die Funktion nicht beeinträchtigen.

Wer für die Xbox am 14. März die vollen 479 Euro gezahlt hat, durfte sich verarscht fühlen.

NACHGEHAKT

VERTRAUEN VERSPIELT: Viel hat Microsoft getan, um als attraktiver Konsolenneuling vom Markt akzeptiert zu werden – abgesehen mal von dem europäischen Preispunkt, der uns aber mit betriebswirtschaftlichem Blabla säuberlich begründet wurde. Und nun, exakt zum Start, mutiert der Gates-Konzern plötzlich zum unkoordinierten Haufen, über dessen Verhalten man nur den Kopf schütteln kann. Der Japan-Start war nicht nur wegen der mageren Absatzzahlen eine mächtige Klatsche, die Geschichte mit den verkratzten DVDs hat ausgerechnet bei den Auslandsprodukt-kritischen Japanern einen schweren Vertrauensverlust bewirkt – und auch bei uns, denn selbst ‘kosmetische Mängel’ will niemand auf seinen DVDs haben. Die Krönung war letztlich aber der Preiskrieg, der von Media Markt & Co. angezettelt wurde: Die Fachhändler sind stinkwütend, der Kunde ist verwirrt und Microsoft lässt alles geschehen, weil man ‘keine Einflussmöglichkeiten’ habe. Das wäre das erste Mal in der Konzerngeschichte...

Volle Packung: Gamester beglückt Xbox-, PS2- & GBA-Fans

Der britische Zubehör-Profi Gamester liebt’s ungewöhnlich: Der Lotus-lizenzierte Lenker ‘Pro Racer’ für 40 Euro ist kein Lenkrad im eigentlichen Sinne. Das Zubehör besteht aus zwei Griffschalen, die in der Mitte verbunden sind. Während die rechte davon starr steht, ist die linke dank Drehachse beweglich. Ähnlich wie bei Namcos NegCon lenkt Ihr so nach kurzer Gewöhnungszeit Eure Fahrzeuge gefühlvoll um die Kurven. Leider ist das innovative Xbox-Accessoire arg klein geraten und die Gas/-Bremstasten an der Unterseite sind doch sehr weit von der optimalen Position entfernt: Auf Dauer verkrampfen so Eure Hände und das Spielen wird zur Qual – Schade!
Der ‘Arcade Stick’ (Xbox) für 48 Euro ist hochwertig verarbeitet und liegt dank massivem Gehäuse sowie rutschfesten Gummifüßen sicher auf der Tischplatte. Je nach Vorliebe dürft Ihr zwischen zwei Griffvarianten (Kugel und Ei) wählen und zwei Tasten mit beliebigen Kombo-Manövern belegen. Die Aktions-Buttons sind robust und vermitteln ein ordentliches Druckgefühl – insgesamt durchaus empfehlenswert für alle Arcade-Fans.
Ebenfalls für 48 Euro gibt’s die ‘8MB Memory Card’ mit ‘System Link Cable’ für die Xbox. Wer auf heiße Linkduelle und regen Datenaustausch steht, darf hier bedenkenlos zugreifen.
Für PS2-Zocker hält Gamester u.a. das ‘Dual Force 2’-Joypad bereit. Der Controller ist in drei unterschiedlichen Farben (Schwarz, Kobalt Blau & Silber) für 25 Euro erhältlich und natürlich kompatibel mit der PSone. Während die Analog-Sticks noch halbwegs überzeugen, sind Digi-Kreuz, Aktionstasten und Rumble-Stärke nur Durchschnittskost – bleibt besser beim bewährten Sony-Original!
Frischgebackene GBA-Spieler kommen bei den ‘Ultimate Essentials’ auf ihre Kosten: Für 50 Euro bekommt Ihr eine hübsche Tragetasche mit Vierer-Linkkabel, Zweispieler-Autoadapter, Kopfhörer und Licht/Lupenkombi. Bis auf letzteres (wenig Leuchtkraft, starkes Spiegeln) ist der Inhalt zu empfehlen.



PRODUKT	
Diverse	
HERSTELLER	
Gamester	
SYSTEM	ZIRKA-PREIS
Xbox/PS2/GBA	siehe Text

Zum Großteil empfehlenswerte Accessoires für alle Systeme.

Versüßte Wartezeit: PAL-"Final Fantasy 10" mit Boni



Da sage noch einer, wir Europäer wären immer die Gelackmeierten. Nach "Shenmue 2" dürfen wir den US-Zockern ein weiteres Mal die lange Nase drehen. Grund: Die deutsche Version von Squares lang erwartetem PS2-RPG "Final Fantasy 10" wird die selben Extras beinhalten, an denen sich die Japaner mit ihrer "FF 10 International"-Sonderausgabe delektieren durften. So wurde im eigentlichen Spiel das 'Sphere Board'-System leicht überarbeitet, zudem gibt es neue Bossgegner. Besonders interessant für Square-Fans: Zum Spiele-Silberling erhaltet Ihr eine Bonus-DVD mit dem Namen 'Beyond Final Fantasy'. Auf dieser findet Ihr Interviews mit den Synchronsprechern, ein Musikvideo zum Titelsong in 5.1-Dolby-Digital-Sound, Demos kommender Squaretitel wie "FF 11" und "Kingdom Hearts" sowie voraussichtlich einen spielbaren Epilog zur 10er-Episode. "Final Fantasy 10" wird am 29. Mai in Deutschland erscheinen – erwartet den Test in der kommenden Ausgabe.

Brandgefährlich: Xbox-Controller von Flame

Fünf Euro weniger als das Microsoft-Original kostet Flames 'Advanced Controller'. Dafür erhaltet Ihr ein ordentlich verarbeitetes Pad mit Dauerfeuer-Funktion und allen üblichen Aktionstasten. Da das Zubehör kleiner als das Vorbild dimensioniert ist, passt es besser in normal große Hände – die Buttons sind dadurch etwas leichter zu erreichen. In unserem Praxistest stellten wir leider einige kleine Mängel fest: So ist das durchgängige Steuerkreuz nicht gerade präzise und auch die Analog-Sticks konnten nicht überzeugen. Der Übergang zwischen Ruheposition und erstem Einschlag geschieht mit einem merklichen Ruck, was sensible Steuermanöver erschwert.

PRODUKT	
Advanced Controller	
HERSTELLER	
Flame	
SYSTEM	ZIRKA-PREIS
Xbox	35 Euro
Durchschnittsware: Preiswertes Pad mit kleinen Macken.	

LICHT & SCHATTEN

SEGA ERHOLT SICH schneller als erwartet. Schon dieses Finanzjahr hofft der zum Dritthersteller geschrumpfte Konzern auf einen operativen Gewinn aus seiner Entwickler- und Publisher-Tätigkeit. Damit würde Sega zum ersten Mal seit drei Jahren wieder in die schwarzen Zahlen rutschen. Letztes Jahr betrug der Verlust noch 69,2 Milliarden Yen (ca. 607 Millionen Euro). **"GTA3" DOCH KEIN "GT3"-KILLER?** Letzte Ausgabe hatten wir an dieser Stelle gemeldet, dass Take 2s "GTA3" in Deutschland den Verkauf von Sonys Vorzeigetitel "GT3" überflügelt hätte. Sonys PR-Abteilung legt allerdings Wert auf die Feststellung, dass dank "GT3"-Bundle, das laut eigener Aussagen 90.000 mal verkauft wurde, in Wirklichkeit immer noch Polyphonys Rennsimulation der führende PS2-Titel ist. So sei es – außer Konami ruft nächsten Monat an und beschwert sich, dass bei Drucklegung "MGS 2" der meistverkaufte PS2-Titel war. Wir halten Euch auf dem Laufenden.

INTERPLAY IM DAUERTIEF: Bei dem Traditionshersteller sieht's ein weiteres Jahr in Folge düster aus. Interplay musste im eigentlich verkaufsträchtigen 4. Quartal 2001 einen 30-prozentigen Umsatzrückgang auf gerade mal 21,5 Millionen US-Dollar und einen Nettoverlust von 4,9 Millionen Dollar (Vorjahr: 4,8 Millionen) hinnehmen. Der Umsatz im Gesamtjahr fiel um schlappe 45 Prozent, der Gesamtverlust wuchs von 12,1 Millionen auf 46,3 Millionen Dollar. Am Tag der Verkündung dieser bitteren Wahrheiten dümpelte der Kurs pro Aktie auf dem Jahrestief von 18 US-Cent herum. **MIDWAY NOCH NICHT ÜBER'M BERG:** Auch Midway musste ein weiteres Jahr im Minus hinnehmen. Der Umsatz verringerte sich 2001 von 80 Millionen auf 44 Millionen US-Dollar, woran hauptsächlich der Ausstieg aus dem Arcade-Geschäft schuld ist. Dafür verringerte sich der Verlust im letzten Quartal im Vorjahresvergleich von 3 Millionen auf 2,7 Millionen Dollar.

Square bekennt sich zu Nintendo-Konsolen

Die wohl überraschendste Ankündigung des Monats: Square wird wieder für Nintendo-Konsolen entwickeln. Laut der japanischen Zeitung Nihon Keiza Shimbun hat sich der Rollenspielhersteller mit Nintendo geeinigt, hierzu ein spezielles Studio zu gründen. Präsident des Teams, das momentan unter dem Arbeitstitel 'Game Designer's Studio' firmiert, wird Akitoshi Kawazu, der bereits an Titeln der "Final Fantasy"- und "Saga"-Reihen mitgearbeitet hat. Allerdings sind momentan erst die Eckdaten bekannt und das Abkommen zwischen Square und Nintendo ist noch nicht finalisiert. Auch sollen zunächst nur GBA-Titel entwickelt bzw. alte Spiele auf das Handheld umgesetzt werden (am wahrscheinlichsten ist zurzeit "Final Fantasy Tactics"). Insgesamt will man drei bis vier Titel pro Jahr veröffentlichen, der erste soll zu Weihnachten 2002 in Japan erscheinen. Ob das RPG-Epos "Final Fantasy" in einer Umsetzung oder als komplett neuer Teil auf den Gamecube kommt, ist damit immer noch ungewiss.

AM RANDE

FILM-PRÜGEL: Nun ereilt auch die "Tekken"-Serie das Schicksal, in zwei Stunden Leinwand-Unfug umgewandelt zu werden. Die US-Filmfirma Crystal Sky hat sich die Rechte von Namco gesichert und will gemeinsam mit der japanischen Gaga Communications 60 Millionen Dollar für den Streifen verbraten. **NOCH MEHR FILMPRÜGEL:** Und auch die dicksten Dinger im Konsolenreich werden auf Kinogröße aufgeblasen. Tecmo hat die Rechte an einem "Dead or Alive"-Film an die bislang relativ unbekannte Firma Mindfire Entertainment verkauft. **EIN LEBEN FÜR SEGA:** Der Präsident von Segas Sonic Team, Yugi Naka, hat von der International Game Developer's Association eine Auszeichnung für sein Lebenswerk erhalten. Naka zeichnet für so populäre Spiele wie die "Sonic"-Reihe, "PSO", "Nights" oder "Samba de Amigo" veantwortlich. **ECTS WIRD ÖFFENTLICH:** Die schwer an Ausstellermangel und Presse-Desinteresse leidende britische Spielemesse ECTS (1. bis 3. September) tut was gegen den Besucherschwund. Nach 14 Jahren wird sie auch für Endkunden zugänglich. **EDELMETALL FÜR DEN GBA:** Nintendos erfolgreiches Handheld bekommt zum ersten US-Geburtstag eine Sonder-Edition spendiert. Für 80 Dollar wird ab dem 3. Juni ein platinfarbener GBA erhältlich sein.



Solltet Ihr bei unserer Jubiläumsverlosung leer ausgegangen sein, müsst Ihr Euch bei den Damen rechts unten beschweren. Der reizende Redaktionsbesuch in Sachen Koch Media wurde nämlich zum Ziehen der Gewinner verpflichtet. Da unsere Glücksfeen weder MAN!AC-Fans sind (bzw. waren), noch etwas von unserer hundertsten Ausgabe wussten, ging natürlich alles mit rechten Dingen zu. Über die Xbox mit sämtlichen Microsoft-Titeln bis März 2003 freut sich übrigens Brigitte Weisensel aus Himmelstadt, alle anderen Goodies sollten mittlerweile bei den glücklichen Gewinnern gelandet sein. Wir danken Euch für die zahlreiche Teilnahme und versprechen weitere fette Gewinnspiele – spätestens in MAN!AC Nr. 200.


"Erst gibt's nicht mal 'nen Kaffee, und dann müssen wir uns auch noch abrackern..."

AIAS-Awards: "Halo" bremst die Konkurrenz aus

Die amerikanische Organisation 'Academy of Interactive Arts & Sciences' – ein Verband der Spieleindustrie, dem Mitarbeiter führender Entwickler und Hersteller angehören – hat zum fünften Mal seine Spiele-Oscars vergeben. In den verschiedenen Konsolengenres wurden folgende Gewinner 2001 gewählt: "Halo" (Action), "Mario Party 3" (Familie), "Dead or Alive 3" (Beat'em-Up), "GT 3" (Rennspiel), "Baldur's Gate: Dark Alliance" (RPG), "Tony Hawk's 3" (Sport) und "Advance Wars" (Handheld). Bungies Ego-Shooter erhielt zudem Auszeichnungen als Spiel des Jahres, Konsolenspiel des Jahres und für seine 'Visuelle Technik'. Als innovativster Titel wurde "Pikmin" gewählt, "Ico" bedachte man mit Platz 1 in Grafikdesign und Charakter- bzw. Story-Entwicklung.

Ubi Soft + belgischer Comic = Cel-Shade-Ego-Shooter



Seit "Jet Set Radio" hat die Grafiktechnik ihren festen Platz in der Konsolenlandschaft, jetzt wird Cel Shading erstmals für einen Ego-Shooter verwendet. Ubi Soft hat sich dazu bereits Ende 2000 die Rechte am Comic "XIII" (Dreizehn) des belgischen Autors Jean van Hamme gesichert, zudem lizenzierte man die "Unreal 2"-Grafikroutinen. Das ambitionierte Ego-Action-Projekt wird allerdings erst irgendwann 2003 veröffentlicht, dafür auf allen erdenklichen Konsolen.

Cube geht in die Clubs

Die bereits in den USA erfolgreich verlaufene Club-Tour zum Start des Gamecube kommt auch nach Europa: Trendige Lokationen in 28 Städten werden von Anfang April bis Anfang Mai im Nintendo-Stil dekoriert und mit jeder Menge Gamecube-Displays ausgestattet – 50 Konsolen sollen jeweils zum Zocken bereit stehen. Allerdings werden nur Über-18-Jährige eingelassen und Ihr braucht eine Einladung: Wo man diese gewinnen kann und welche deutschen Städte auf der Liste stehen war bei Redaktionsschluss noch nicht bekannt – surft auf www.maniac.de für Infos.

Xbox 2 ohne Nvidia? Gerüchte drücken Aktienkurs

Da denkt man, jetzt sind endlich alle Konsolen auf dem Markt, und man muss erst mal nicht mehr auf die nächste Next-Generation-Hardware sparen – und schon brodelt mächtig die Gerüchteküche um PS3 und Xbox 2. Muntere Spekulationen der Webseite 'The Inquirer' zeigen, dass auch die Finanzwelt nicht ganz uninteressiert an Sonys respektive Microsofts vagen Zukunftsplänen ist. Dort wurde nämlich behauptet, Nvidia – der Hersteller des Xbox-Grafikchips – wäre wegen zu hoher Produktionspreise raus aus dem Rennen um die Xbox 2. Laut dem Artikel ist momentan der taiwanische Chiphersteller Via Technologies Microsofts Favorit für die GPU der möglichen Xbox-Nachfolgerin. Die Folge des Internet-Lauffeuers: Erschrockene Anleger trennten sich von ihren Nvidia-Aktien und bescherten dem Konzern einen kräftigen Wertverlust.

Ballern und Rennfahren mit Thrustmaster

Für Lightgun-Fans hat Thrustmaster was ganz Besonderes im Angebot: Die 'Desert Eagle .50AE' (36 Euro) ist ein originalgetreuer Nachbau der israelisch-amerikanischen Handfeuerwaffe mit eingebauter Rückschlagsfunktion. Schon beim ersten Anfassen fällt das hohe Gewicht der Lichtpistole und die schiere Größe auf – hier wird geklotzt und nicht gekleckert. Weniger verschwenderisch sieht's hingegen in puncto Kompatibilität aus: Der GunCon2-Modus wird nicht unterstützt, nur die Vorgänger-Variante. Im alltäglichen Ballergebrauch erweist sich der Rückschlag-Effekt eher nervig denn cool. Auch die Genauigkeit der Waffe überzeugte uns nicht restlos.
Besonders günstig liegt das 'RX500 Racing Wheel' in den Läden: Für 50 Euro ersteht Ihr ein Standard-Lenkrad mit Rumble-Funktion – auf Force-Feedback wurde leider verzichtet. Das Zubehör ist ordentlich verarbeitet und mit separaten Fußpedalen ausgestattet. Wie schon der Vorgänger überzeugt das 'RX500' trotz angenehmem Lenkgefühl nicht vollends – für schmale Geldbeutel dennoch eine Überlegung wert.

Produkt	Hersteller	System	Zirka Preis
RX-500/Desert Eagle	Thrustmaster	PS2/PSone	siehe Text

Weder Lightgun noch Lenkrad liefern eine überzeugende Leistung ab.



Xbox

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Kommentar
1	*	Halo	Microsoft	Der Shooter auf den alle gewartet haben – logischerweise Platz 1 für "Halo".
2	*	Dead or Alive 3	Tecmo	Und noch ein wichtiger Titel für die Microsoft-Konsole: In Japan Nr. 1, bei uns nur Silber.
3	*	Oddworld: Munch's Oddysee	Microsoft	Lorne Lannings krude Charaktere konnten seit jeher im deutschsprachigen Raum punkten.
4	*	Project Gotham Racing	Microsoft	"MSR", nur besser: Bizzare Creations' Stadtraser überzeugt auch auf Xbox.
5	*	RalliSport Challenge	Microsoft	Rallye-Kost aus Schweden: Nicht realistisch, dafür umso hübscher und spaßiger.

PS2

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Kommentar
1	*	Metal Gear Solid 2	Konami	Bis Weihnachten reservieren wir mal diesen Platz für König Snake und Gefolge.
2	5	GTA 3	Take 2	Dank Ablehnung des Indizierungsantrags immer noch frei erhältliche Kriminellen-Sim.
3	4	Indiziert	Take 2	Dank von der BPjS abgeschmetterter deutscher Version immer noch indiziert.
4	*	Driven	Ubi Soft	Stallone fährt Auto: Wie kommt denn diese miese Krücke in die Charts?
5	*	Maximo	Capcom	Skelette killen, Münzen sammeln – mehr braucht ein Spiel nicht, um Spaß zu machen.

GBA

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Kommentar
1	1	International Karate Advanced	System 3	Schon zum zweiten Mal Platz 1: Der Retro-Prügler macht die Konkurrenz platt.
2	*	Mike Tyson Boxing	Ubi Soft	Der Ohren-Knabberer steht wieder im Ring: Wär' er mal besser in der Anstalt geblieben.
3	*	Casper	Microids	Leider ist uns der Hosentaschen-Geist noch nicht erschienen – hat wohl sein Gründe...
4	2	Advance Wars	Nintendo	Das bislang beste Spiel auf dem Nintendo-Handheld schwächelt – sicher nur kurz.
5	*	Asterix & Obelix	Infogrames	Strategisch günstig veröffentlicht: Kloppt Euch passend zum Kinofilm mit den Römern.

Dreamcast

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Kommentar
1	2	Indiziert	Infogrames	Alter Ego-Shooter + 'Frisch Indiziert' * Ramschpreis = Platz 1 in den Charts.
2	*	NBA 2K2	Sega	Der Letzte macht das Licht aus: Sega Sports verabschiedet sich mit dieser Basketball-Sim.
3	*	PSO Ver. 2	Sega	Die Online-RPG-Gemeinde verhilft dem zweiten "PSO"-Streich zum Sprung in die Top 5.
4	*	Confidential Mission	Sega	Bloß die Lightgun nicht kalt werden lassen: Die hübsche Ballerei meldet sich zurück.
5	*	Crazy Taxi 2	Sega	Bevor der Rennspaß auf diversen Systemen auftaucht, gibt er sich nochmal bei Sega die Ehre.

Quelle: Flashpoint



Snowboarden mal anders: "Dark Summit"-Gewinnspiel



In Zusammenarbeit mit THQ beglücken wir fünf Leser mit coolen Preisen rund um das Story-lastige Trendsport-Spektakel "Dark Summit". Zu gewinnen gibt es als ersten Preis ein Nokia Handy, eine Ray Ban Sonnenbrille und ein "Dark Summit" (PS2), auf Platz 2 gibt's das Spiel, eine normale Sonnenbrille und eine Uhr, die Gewinner 3 bis 5 erhalten das Spiel und eine Sonnenbrille. Natürlich müsst Ihr wieder die korrekte Antwort auf folgende Frage finden:

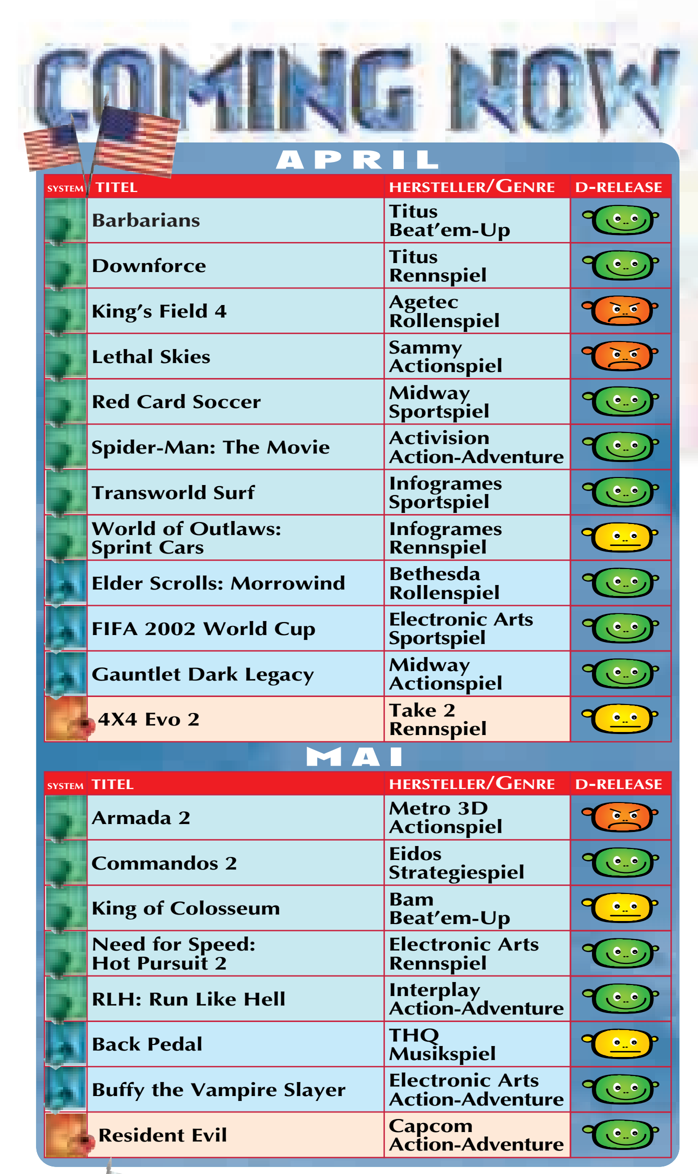
Wie heißt die Hauptfigur in "Dark Summit"?

a) Lara
b) Nadja
c) Naya

Schreibt Eure Antwort auf eine Postkarte und schickt sie an:

Cybermedia Verlag
Stichwort: Dark Summit
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Der Einsendeschluss ist der 10. Mai 2002. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



COMING NOW

APRIL

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
	Barbarians	Titus Beat'em-Up	grün
	Downforce	Titus Rennspiel	grün
	King's Field 4	Agetec Rollenspiel	rot
	Lethal Skies	Sammy Actionspiel	rot
	Red Card Soccer	Midway Sportspiel	grün
	Spider-Man: The Movie	Activision Action-Adventure	grün
	Transworld Surf	Infogrames Sportspiel	grün
	World of Outlaws: Sprint Cars	Infogrames Rennspiel	gelb
	Elder Scrolls: Morrowind	Bethesda Rollenspiel	grün
	FIFA 2002 World Cup	Electronic Arts Sportspiel	grün
	Gauntlet Dark Legacy	Midway Actionspiel	grün
	4X4 Evo 2	Take 2 Rennspiel	gelb

MAI

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
	Armada 2	Metro 3D Actionspiel	rot
	Commandos 2	Eidos Strategiespiel	grün
	King of Colosseum	Bam Beat'em-Up	gelb
	Need for Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts Rennspiel	grün
	RLH: Run Like Hell	Interplay Action-Adventure	grün
	Back Pedal	THQ Musikspiel	gelb
	Buffy the Vampire Slayer	Electronic Arts Action-Adventure	grün
	Resident Evil	Capcom Action-Adventure	grün

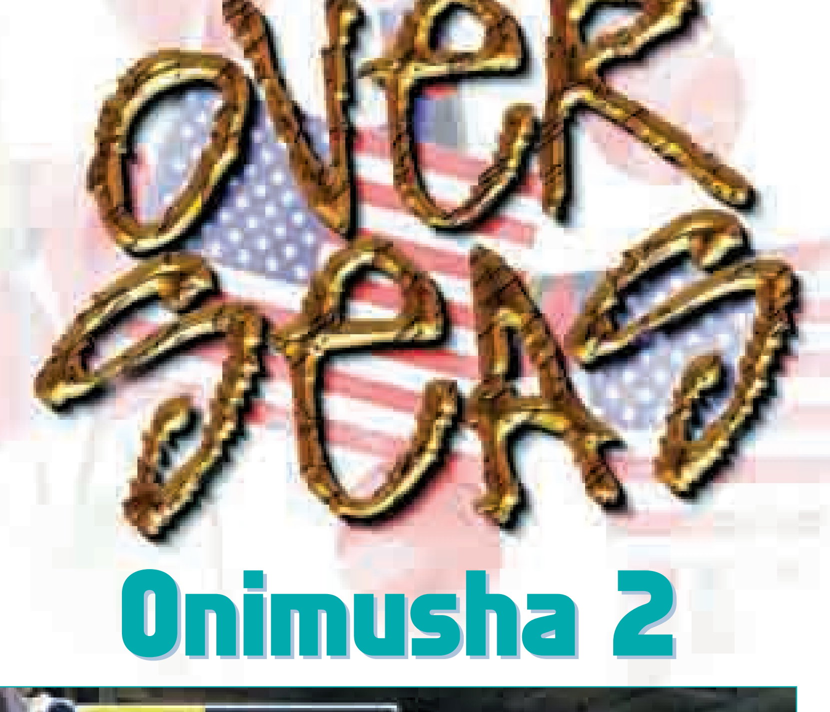
APRIL

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
	Air Ranger 2: Rescue Helicopter	Ask Flugsimulation	rot
	Alpine Racer 3	Namco Rennspiel	grün
	Armored Core 3	From Actionspiel	gelb
	Black Matrix 2	NEC Strategiespiel	rot
	Galerians: Ash	Enterbrain Action-Adventure	gelb
	Shine	Success Adventure	rot
	World Soccer Winning Eleven 6	Konami Sportspiel	grün
	Myst 3	My Pick Adventure	gelb
	Bloody Roar Extreme	Hudson Beat'em-Up	grün
	Rune	From Rollenspiel	gelb

MAI

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
	Final Fantasy 11	Square Rollenspiel	grün
	Runabout 3: Neo Age	Climax Actionspiel	gelb
	Underwater Unit	Irem Simulation	rot
	Phantom Crash	Genki Actionspiel	gelb
	Starfox Adventures	Rage Actionspiel	grün





Onimusha 2



Neue Monster, neue Waffen: Der mächtige Kampfhammer haut selbst solche Kolosse um, ist dafür aber recht langsam und gegen Ansammlungen flinker Unholde weniger zu gebrauchen.

Mit internationalen Megasellern kann sich die PS2 trotz mittlerweile zwei Jahren Amtszeit noch immer recht selten brüsten, Capcoms Survival-Action-Epos "Onimusha Warlords" zählte letztes Jahr zu den außergewöhnlich erfolgreichen Ausnahmen. Dank mehr als zwei Millionen weltweit abgesetzter Exemplare war es nur eine Frage der Zeit, bis der japanische Sequel-Spezialist einen Nachfolger auf die blutgierige Fangemeinde loslassen würde. Nun greifen zumindest Fernost-Freaks wieder zum Katana, europäische Sofa-Samurais müssen sich bis zum Sommer gedulden. Erst dann lädt "Onimusha 2" hiesige Monstermetzger zum munteren Meucheln.

Und wie es sich für einen ordentlichen Nachfolger gehört, knüpft die Story der zweiten Dämonenjagd mehr oder weniger direkt an den Vorgänger an. Wir erinnern uns: Im großen Finale von "Onimusha Warlords" schickte Hauptheld Samanosuke Höllenlord Fortinbras mit massivem Klingeneinsatz zurück in die Unterwelt – und verschwand selbst unter mysteriösen Umständen. Seinen eigentlichen Gegenspieler, den untoten Feldherrn Nobunaga, konnte der ambitionierte Schwertschwinger aber nicht bezwingen. Durch einen unheiligen Pakt mit infernalen Kräften ausgestattet, wankte der grausame Despot im FMV-Abspann von Teil 1 gegen Ende kurz durchs Bild.

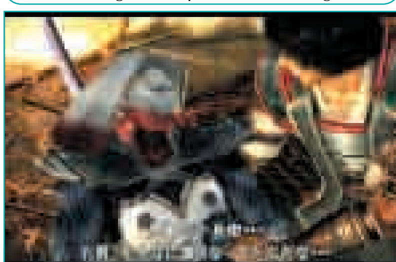
13 Jahre später trägt er mit einer kampfstarken Dämonenarmee Angst und Schrecken zurück in die Welt der Lebenden. In einer technisch wie dramaturgisch überragenden Rendersequenz werdet Ihr zu Beginn des Sequels Zeuge, wie Nobunagas ruchlose Schar ein friedliches Bauerndorf in Schutt und Asche legt. Ein tödlicher Regen aus Feuerpfeilen prasselt auf die einfachen Strohhütten nieder, Frauen wie Kinder werden von den stampfenden Hufen der höllischen Reiterei erbarmungslos niedergetrampelt und auch die standhaftesten Männer liegen Minuten nach dem feigen Überfall erschlagen in ihrem Blut. Als



Déjà Vu: Neben bekannten Waffen wie der Muskete erwarten Euch auch kurze Abstecher an einige Schauplätze des Erstlings.



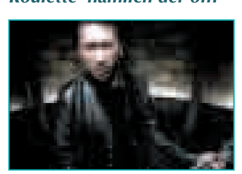
Neu: Sammelt Ihr fünf Spezialseelen auf, verwandelt sich Jubei für einige Sekunden in einen Blitze-schleudernden Superkrieger.



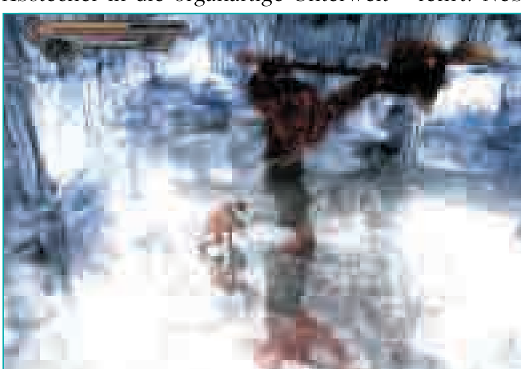
Sowohl Sprachausgabe als auch Bildschirmtexte sind japanisch – Story-Fans warten mit dem Kauf auf eine verständliche Version.

der stolze Samurai Yagyu Jubei später die Ruinen des einst idyllischen Örtchens erreicht, bietet sich ihm ein Bild des Grauens. Von Hass und Rachelust durchzogen macht sich der verbitterte Kämpe auf, Tyrann Nobunaga das teuflische Handwerk zu legen.
So zieht Ihr in "Onimusha 2" zwar mit einem brandneuen Helden in die Schlacht, an Technik und Spielablauf ändert das aber grundsätzlich nichts. Nach wie vor tummeln sich Freund und Feind als Polygon-Modelle vor traditionellen Renderhintergründen. In puncto Abwechslung und Detailverliebtheit hängt Teil 2 den Erstling jedoch klar ab: Verwunschene Wälder, finstere Minenlabyrinthe, archaische Tempelanlagen sowie eine frostige Eisgrotte liegen auf Jubeis Reiseroute. Natürlich dürfen Abstecher in die organartige Unterwelt und sogar ein Stadtbesuch samt gesprächiger Einwohner nicht fehlen. Dabei wird den starren Kulissen durch zahllose bewegte Details Leben eingehaucht: So durchquert Ihr ein Flussbett, durch welches das Wasser als eindrucksvolle Filmschleife plätschert. Wabernde Nebelwände ziehen vor undurchdringlichem Tannendickicht auf oder Grasbüschel wiegen sich sanft im Wind. Ebenso wurde die Monsterpalette deutlich aufgestockt: Die gedrungenen, rollenden Stachelechsen kennen "Onimusha"-Veteranen ebenso wie die Beil-schwingenden Riesenbullen – Debütanten im Gruselkabinett sind z.B. steinerne Spinnenmutanten, wasserspuckende Fischmonster oder muskelbepackte Golems, die Euch mit mächtigen Baumstämmen auf Distanz halten. Um der gewachsenen Biesterbedrohung adäquate Gegenwehr leisten zu können, hat Capcom dem Heroen nicht nur frische Waffen spendiert, sondern auch einige neue Kampftechniken gelehrt. Neben dem beliebten Donner-

***Wundert Euch nicht,** wenn Euch Sekunden nach dem Einlegen der DVD donnernde Drums und verzerrte E-Gitarren entgegen tönen. Als Gratis-Dreingabe befindet sich mit 'Russian Roulette' nämlich der offi-*



zielle Song zum Spiel auf dem "Onimusha 2"-Silberling. Interpret Hotei ist in Japan als Musiker und Schauspieler gleichermaßen beliebt, bei uns dürfte er durch den Soundtrack zu "Fear and Loathing in Las Vegas" bekannt sein.





Motivierende Idee: Je nachdem, wie passend Euer Geschenk war, händigen Euch die Kampfkumpane nützliche Items aus, unterstützen Euch im Kampf oder lassen sich sogar zeitweise von Euch steuern.

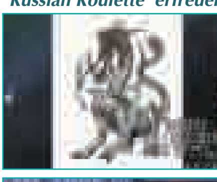


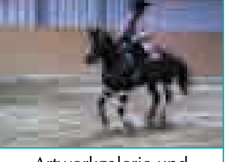
Weibliche Warzendämonen mit Schönheitsfimmel und spinnbeinige Minotauren – das Design der Zwischengegner ist asiatisch-skurril ausgefallen.

Die beliebte Spießattacke ist wieder mit von der Partie: Habt Ihr einen Gegner zu Boden gerissen, gibt ihm dieser 'Finishing Move' den Rest.

Viel drin:

Wie's die Japaner lieben, bietet auch "Onimusha 2" außer dem Hauptabenteuer noch eine Reihe freispielbarer Bonusfeatures: So erfreut Ihr Euch u.a. an Artwork-Galerien mit Skizzen zu Helden, Schurken und Hintergrundkulissen, oder beobachtet die Entwickler beim Aufzeichnen des Bewegungsablaufs eines Pferdes via Motion-Capture-Technik. Zudem dürft Ihr in einer Survival-Variante unter Zeitdruck als Jacko-Verschnitt auf die Suche nach Filmrollen gehen und Euch immer wieder aufs Neue am Videoclip zu 'Russian Roulette' erfreuen.





Artworkgalerie und Pferde-Motion-Capturing: Die DVD geizt nicht mit Bomusmaterial.

schwert und der Windklinge ergattert Jubei im Lauf des Abenteuers noch einen wuchtigen Riesenhammer sowie eine lange Hellebarde. Unkompliziert wie gehabt wendet sich Euer Recke automatisch dem am nächsten stehenden Ungetüm zu und lässt per schnellem Knopfdrücken ein wahres Schlaggewitter auf das Opfer nieder. Blockfunktion, flinke 180-Grad-Drehung und ausweichende Sidesteps nutzt Ihr zur Verteidigung. Haltet Ihr die entsprechende Taste zudem lange genug gedrückt, laden sich die einzelnen Klingen ähnlich der Xbox-Konvertierung "Genma Onimusha" auf. Kurzzeitig metzelt sich Jubei nun deutlich kraftvoller durch die Reihen des Feindes. In besonders brenzligen Situationen und bei zähen Zwischengegnerkonfrontationen entfesselt Ihr wie im Erstling die jeder Schneide innewohnende extrastarke Zauberattacke. Das beliebte Seelensaugen wurde natürlich ebenfalls beibehalten: Sammelt Ihr genügend dieser Transzendentalwesen, die Eure Feinde nach dem Ableben zurücklassen, so dürft Ihr an Speicherpunkten nun nicht nur Eure Todbringer, sondern mit Brutsharnisch, Bein- und Armpanzern auch Eure Rüstung aufleveln.



Nach dem Durchzocken wird Euer Lösungsweg nachgezeichnet, je nach Verhalten sind verschiedene Spielverläufe möglich.



Standardschergen: Die harmlosen Skelettkrieger des ersten Teils sind nicht minder tumben Reptilienmutanten gewichen.

Die wichtigste Neuerung gegenüber dem Vorgänger stellen jedoch die Bonus-Charaktere dar. Während des Abenteuers trefft Ihr nämlich auf eine Reihe Kampfgefährten wie den fettleibigen Speerspießer Ekei oder Flintenfachmann Maggoichi. Neigt sich in besonders hitzigen Gefechten Eure Energieleiste gen Ende, stürmen die Recken das Schlachtfeld und geben dem angeschlagenen Helden tatkräftige Unterstützung. Voraussetzung für die Hilfestellung: Ihr müsst die einzelnen Burschen zuvor mit kleinen Geschenken auf Eure Seite ziehen. Diese Spezial-Items findet Ihr entweder in Schatztruhen oder Ihr ersteht sie beim Kaufmann gegen bare Münze. Doch Vorsicht: Jeder Kumpan hat seinen eigenen Geschmack. Händigt Ihr das falsche Bestechungsmittel aus, erntet Ihr außer Schimpf und Schande gar nichts.

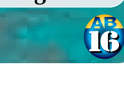
Je nach Eurem Verhalten ergeben sich so eine Reihe unterschiedlicher Lösungswege, was der Langzeitmotivation erheblich zu Gute kommt. Der größere Umfang (das Spiel ist etwa eineinhalb Mal so lang wie der Erstling), liebevollere Optik, vielfältigere Waffen und Gegner machen "Onimusha 2" zu einem rundum verbesserten Sequel, an dem Fans pompös inszenierter Action nicht vorbeikommen. Bleibt nur zu hoffen, dass Capcom bei der PAL-Konvertierung diesmal nicht so schlampt. *cg*

Spielspaß 87%

SYSTEM	PS2
HERSTELLER	Capcom
BRD-RELEASE	2. Quartal

Rabiate Dämonenschnetzelei in brillanter Inszenierung – umfangreicher, schöner und abwechslungsreicher als das Original.





Filmreif: Im brillanten Renderintro werdet Ihr Zeuge, wie Nobunagas Truppen ein heimeliges Bauerndorf auslöschen.





Technisch wie dramaturgisch ein Augenschmaus: Die FMV-Sequenzen sind selten, aber erlesen.

New Legends



Idee okay, Ausführung 'Oh je!': Abhängig von der Waffenzusammenstellung greift Euer Haudegen auf diverse Combo-Attacken zurück – die bringen Euch dank der schwammigen Steuerung wenig.

Auf der letztjährigen E3 noch als Xbox-Starttitel angekündigt, kommt "New Legends" nun erst mit mehrmonatiger Verspätung in die Läden. Der Grund: Kurz vor Fertigstellung der Fernost-Keilerei löste sich der US-Entwickler Infinite Machine auf, das Projekt stand kurz vor dem Aus. Da man sich die potenziellen Millionengewinne jedoch nicht durch die Lappen gehen lassen wollte, nahm Publisher THQ kurzerhand einige der versprengten Ex-Programmierer unter Vertrag, die die unterbrochenen Arbeiten wieder aufnahmen – keine gute Idee...

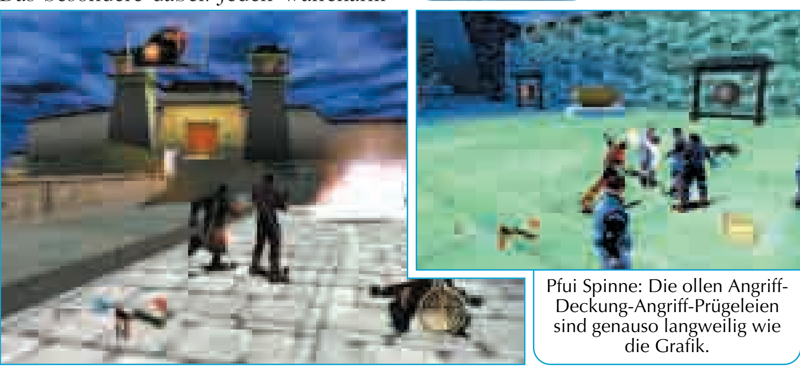
In den 'Neuen Legenden' schlüpft Ihr in die Rolle eines kampferprobten, asiatischen Königssohns, der seine Heimat gegen zahllose Feinde verteidigt. Aus traditioneller Third-Person-Ansicht steuert Ihr den polygonalen Helden mal allein, mal mit einigen Getreuen im Schlepptau durch die weitläufigen Szenarien und absolviert spektakuläre Missionen Marke 'Kämpft Euch zur anderen Seite der Stadt durch' oder 'Verteidigt die Festungstore'. Verbunden durch Story-erzählende Zwischensequenzen metzelt Ihr Euch in klassischer Straßenprügelmanier durch Horden von Bösewichten. Das besondere dabei: Jeden Waffenarm dürft Ihr frei mit einem Meuchelwerkzeug belegen. Angefangen bei flinken Dolchen über scharfe Katanas und wuchtige Bihänder stehen Euch später mit Flinte sowie Granatwerfer auch durchschlagende Schusswaffen zur Verfügung. Dass "New Legends" mit heißer Nadel fertiggestrickt wurde, merkt man dem Fließbandgeschnetzel an: Lachhafte Hampelmann-Animationen, blasse Grob-Texturen aus der Grafik-Gruft und die miserable Kameraführung garantieren eine optische Unverschämtheit. Der dröge Ablauf samt undynamischer Action und diverser Bugs machen das Technik-Debakel auch inhaltlich nicht spielenswerter. *cg*

Spielspaß 28%

SYSTEM	Xbox
HERSTELLER	THQ
BRD-RELEASE	2. Quartal

Legendär schlecht: Unausgereifter Klingenklopper mit haarsträubender Trash-Optik – technisch wie spielerisch eine Missgeburt.

DVD · RUMBLE · AB 12





Pfui Spinne: Die ollen Angriff-Deckung-Angriff-Prügeleien sind genauso langweilig wie die Grafik.

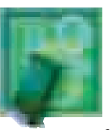
Mal hübsch, mal hässlich: Die Qualität der Optik schwankt zwischen stimmungsvoll schlicht und (glücklicherweise selten) billig texturiert.

Fatal Frame



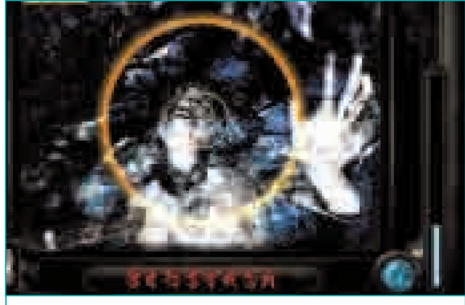
Nett gemacht, aber ohne spielerischen Nutzen: Technisch kann der Strahl von Mikus Taschenfunzel nicht mit dem aus "Silent Hill 2" mithalten

Die rote Warnleuchte kündigt feindlichen Geisterbesuch an, nur selten könnt Ihr die Biester gleich mit bloßem Auge erkennen.

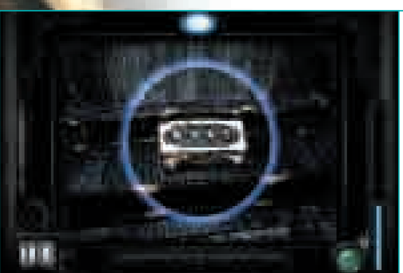


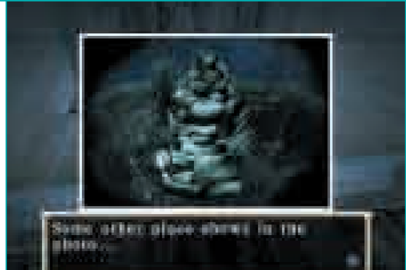
Hätte Horrorliterat Junsei Takamine nur auf die Warnungen gehört und wäre dem verwunschenen Himuro-Anwesen ferngeblieben. Düstere Legenden ranken sich um das leer stehende Gemäuer, grauenhafte Ritualmorde sollen dort stattgefunden haben, ruhelose Geister Ihr Unwesen treiben. Und tatsächlich berichten die lokalen Tageszeitungen immer wieder von unter mysteriösen Umständen verschwundenen Personen, die sich zu nahe an das entlegene Landhaus herangewagt haben – der erfolgreiche Buchautor wittert die perfekte Inspiration für sein kommendes Druckwerk. Natürlich kommt es, wie es kommen muss: Mitsamt Assistentin und Verleger will Takamine das Geheimnis um die Spukvilla ein für allemal lüften. Doch das wackere Trio verschwindet ebenso spurlos wie der Jüngling Mafuyu Hinasaki, den es auf der Suche nach seinem Lieblingsschriftsteller ebenfalls in die verwunschene Gegend treibt. Aber Rettung naht, Bruderliebe besiegt die Vernunft. Nur mit einer Taschenlampe sowie einem magischen Fotoapparat ausgerüstet, durchschreitet auch Mafuyus Schwester Miku die Pforten zur Hölle.

Schlecht ausgeleuchtete Räume, knarrzende Dielenböden und eine dezente Soundkulisse zwischen nervenzerrendem Geistergejaule und sphärischer Harmonieführung – wie "Silent Hill 2" setzt Tecmos Schauermär verstärkt auf subtilen Grusel. Wie im Konami-Meisterwerk dirigiert Ihr das kulleräugige Schulmädchen durch Echtzeitkulissen mit festgesetzten Kameraperspektiven. Bluttriefende Metzeleien bleiben Euch aber gänzlich erspart, "Fatal Frame" setzt zum stimmungsvollen Spukhausambiente passend auf die etwas andere Geisterjagd. Mikus altmodischer Fotoknipser hat es nämlich in sich: Leuchtet plötzlich eine rote Warnlampe auf, während Ihr durch das menschenleere Gemäuer schleicht, ist Vorsicht geboten – ein bösartiger Geist befindet sich in Eurer Nähe. Flink wechselt Ihr nun auf Knopfdruck in den Kamera-Modus. Aus der Egoperspektive sucht Ihr den Raum nach dem unheimlichen Störenfried ab. Die Farb-Intensität der Leuchte zeigt dabei an, wie genau Ihr die Transzendentalwesen im Sucher habt. Wie es sich für richtige Geister gehört, machen sich die Viecher nämlich gerne kurzzeitig unsichtbar oder verschwinden einfach im sicheren Mauerwerk. Habt Ihr das Gespenst in fotogener Position vor der Linse, färbt sich der Sucherausschnitt lila. Drückt Ihr nun den Auslöser, zieht Ihr dem untoten Bösewicht wertvolle 'Lebensenergie' ab. Jedes erfolgreich exorzierte Lakenwesen hinterlässt Erfahrungspunkte. Mit entsprechender Anzahl vergrößert Ihr im Laufe des Abenteuers z.B. den Sucherradius des mechanischen Seelenräubers oder verseht ihn mit Spezialfertigkeiten wie 'Bewegungsstopp' oder 'Langsam'. Verschieden starke, überall im Anwesen



Zögert Ihr mit dem Ablichten zu lange, nagen die anstürmenden Geister an Mikus Energieleiste.







Rätselspaß à la Tecmo: Das geknipste Foto verrät, wo der benötigte Gegenstand zu finden ist. Nun müsst Ihr nur noch losziehen, ihn einsacken und schließlich am passenden Ort benutzen. Genre-typische Zahlenknobeleien und Verschiebepuzzles hat "Fatal Frame" natürlich auch zu bieten (rechts).

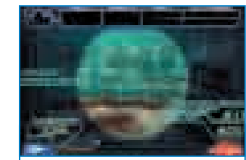


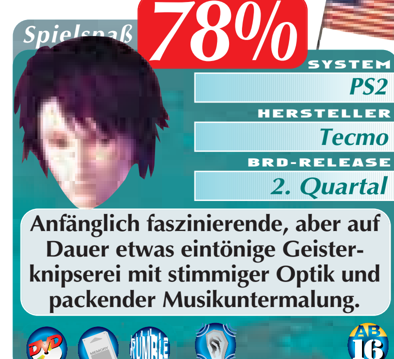
Ruhige Hand: Haltet Ihr die bösen Seelen länger im Sucher, füllt sich eine Magieanzeige – das gemachte Foto zieht den Geistern dann mehr Energie ab.

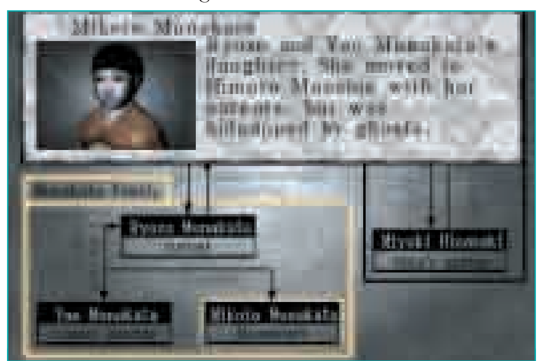
versteckte Filmtypen modifizieren die Wirksamkeit eines Schnappschusses zusätzlich. Doch auch zum Rätsellösen ist der Fotoapparat zu gebrauchen: Blinkt das Warnlämpchen blau auf, befindet sich Miku in der Nähe irgendeines harmlosen paranormalen Phänomens. So seht Ihr mit bloßem Auge auf einem verzierten Altar lediglich vier Buddha-Figuren stehen. Das daraufhin geknipste Foto zeigt jedoch eine Büste mehr – wo könnte wohl die fünfte sein?
Zusätzlich zu den üblichen Dokumenten und Tagebucheintragungen stoßt Ihr in "Fatal Frame" auch auf Audio-Kassetten, die nach und nach die dunkle Vergangenheit des Himuro-Anwesens aufrollen. Mit den Genre-Highlights kann Tecmos Schauerstück trotz enorm gruseliger Atmosphäre inklusive unzähliger Schockmomente aber nicht ganz mithalten. Zu dünn und überraschungsarm ist die Geschichte, zu eintönig der nur aus Landhaus und Außenanlagen bestehende Schauplatz. So stöbert Ihr zunächst noch hochmotiviert durch das Gemäuer, der immer gleiche Rätselstil und die später aufgrund von Übersichtsproblemen oft nervigen Geisterkämpfe machen die Expedition aber bald zur Gruselroutine. Horror-Fans freuen sich dennoch auf acht bis zehn schweißtreibende Stunden. *cg*

Das Kamera-Feature

von "Fatal Frame" ist zwar ungewöhnlich, aber keinesfalls neu: Bereits in Climax' skurrilem B-Movie-Thriller "Illbleed" entschärften Dreamcast-Fans via 'Horror-Scanner' tückische Fallen in einem wahrlich schauerlichen Freizeitpark.


"Illbleed" war uns seinerzeit 76% wert, das innovative Werk erschien leider nie in Europa.




Sehr hilfreich: Ein sich automatisch aktualisierendes Infobrett verzeichnet die Verbindungen aller auftauchenden Personen.

Smashing Drive



Welcher Teufel hat Namco bei "Smashing Drive" nur geritten? Statt sich selbst einen akzeptablen "Crazy Taxi"-Clone auszudenken, bringt die japanische Hitfabrik eine Entwicklung der spanischen Gaelco-Truppe (u.a. Urheber der höchst mittelprächtigen Pizzafahrer-Raserei "Radikal Bikers") auf den Gamecube.

In "Smashing Drive" pilotiert Ihr ein robustes Taxi durch New York und müsst innerhalb eines Zeitlimits sowohl Euren Passagier ans Ziel bringen, als auch vor einem rivalisierenden Fahrer dort ankommen. Allerdings steht Euch die Routenwahl nicht ganz frei: Vielmehr folgt Ihr einem vorgeschriebenem Weg, von dem regelmäßig Abzweigungen auf riskantere, dafür aber mit Belohnungen gespickte Abkürzungen führen. Damit Euch der dichte Straßenverkehr nicht zu sehr bremst, sammelt Ihr verschiedene Extras ein: Mal zündet Ihr einen kräftigen Turbo, malt bekommt Ihr eine Hupe spendiert, die alles vor Euch aus dem Weg bläst oder Ihr zerhäckselt Hindernisse kurzerhand mit einer Kreissäge.

Soweit klingt das Geschehen ja noch geringfügig spannend, doch schon die Technik bremst den hypothetischen Fahrspaß gehörig aus: Abgesehen von einer konstanten Bildrate und dem Pop-Up-freien Horizont erinnern klobige Objekte mit akutem Texturmangel fatal an N64-Zeiten. Der Sound gibt sich minimalistisch, auf Motorengeräusche wurde gleich ganz verzichtet. Zu allem Überfluss ist das konfuse und witzlose Chaos auch noch extrem kurz geraten: Die Beschäftigung mit läppischen zehn Aufträgen zieht sich nur in die Länge, weil das Zeitlimit unfair knapp ist.

"Smashing Drive" taugt höchstens als fieses Geschenk an ungeliebte Gamecube-Besitzer, ansonsten spart Ihr Euch das Debakel. *us*



Schwacher Trost: Bei "Smashing Drive" düst Ihr nicht nur alleine durch die Nacht, sondern könnt dank Splitscreen (oben) einen Freund zur Leidensteilung rekrutieren.



Picasso hätte sich gefreut: Nicht nur die Autos, sondern auch das Fußvolk wurden vom Kubismus befallen.

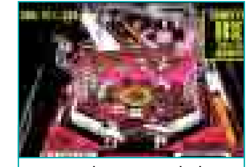


Akira Psychoball

Der (zumindest im Westen) Gottvater aller Animefilme dient Bandai als Vorlage für einen Flipper auf der PS2: Eingebettet in die Rahmenhandlung des Cyberthrillers geht Ihr auf vier Tischen ans Werk. Einer davon ist durch sein symmetrisches Doppelfeld auch als Spielfäche für Zweispieler-Duelle nutzbar, die anderen drei taugen nur für Solisten: Dieses Trio wird allerdings jeweils aus zwei Hälften zusammengesetzt, die je nach Spielstufe anderes kombiniert werden – da die grundlegende Gestaltung der einzelnen Spielflächen aber etwas schlicht ausgefallen ist, sorgt dies nur bedingt für Abwechslung. Mehr als eine Handvoll Rampen sucht Ihr meist vergebens, dafür entschädigen hektische Multiball-Runden und diverse Minispiele, die in einigen Zugängen versteckt sind. Leider müsst Ihr vieles davon aber erst im Story-Modus freiflippern, was trotz leicht zu verdienender Freikugeln eine harte Sache ist: Zum Erreichen des nächsten Levels sind oft punktegenaue Treffer unscheinbarer Ziele notwendig, auf die Ihr dank ausschließlich japanischer Erklärungen meist nur durch Zufall stoßt. Technisch gibt sich das Geflippere mit detailreicher und flüssiger Grafik sowie zeitweise wuchtiger Soundkulisse solide, ohne jedoch der Hardware allzuviel abzufordern. Wer unbedingt einen Flipper für seine PS2 sucht, sollte "Akira Psychoball" anspielen, ein Pflichtkauf ist das neueste Kaze-Werk aber nicht. *us*

Kaze

ist für Videospiel-Flipperfreunde ein Name mit exzellentem Klang: Die nur selten in Erscheinung tretenden Japaner zeichnen nämlich für zwei der besten Silberkugel-Simulationen im Konsolenbereich verantwortlich: Beide erschienen nur auf dem Saturn, wobei "Digital Pinball" 1995 sogar den Sprung nach Deutschland schaffte, während der Nachfolger "Necronomicon" (1996) ein begehrtes Sammlerstück aus Japan blieb.



Trotz dezent spärlicher Ausstattung motivierte "Digital Pinball" (Saturn) kräftig



Multiball-Freunde kommen bei "Akira Psychoball" auf ihre Kosten: Je nach Tisch flippert Ihr schon mal mit bis zu sechs Kugeln gleichzeitig.

Spielspaß 64%

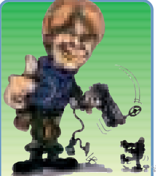
SYSTEM	PS2
HERSTELLER	Bandai
BRD-RELEASE	nicht geplant

Eine Kultlizenz als apokalyptischer Flipper, der allerdings am einfallslosen Tischdesign und hoher Schwierigkeit krankt.

SO WERTEN DIE EXPERTEN

"Serientäter"

DVD-Kollektionen mit TV-Serien sind schwer in Mode. Welche kultigen Fernsehinhalte würden sich die MAN!ACs für ihre Heimkino-Sammlung wünschen?

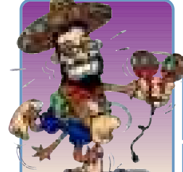


Colin spielt:

1. Onimusha 2 — PS2
2. MoH Frontline – Demo — PS2
3. Pirates: Legend of Black Cat — PS2

...und wünscht sich

Jack Holborn, weil die dramatische Freibeuter-Saga seit knapp zehn Jahren nicht mehr wiederholt wurde.

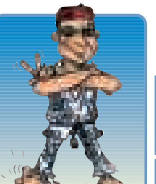


Ulrich spielt:

1. Space Channel 5 Part 2 — PS2
2. Biene Maja — GBA
3. Rez — PS2

...und wünscht sich

Sledge Hammer, weil ich dem einfach vertrauen konnte, denn er wusste, was er tat.

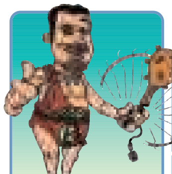


David spielt:

1. Dark Age of Camelot — PC
2. Phantasy Star Online V2 — DC
3. Final Fantasy 5 — PSone

...und wünscht sich

Saber Rider, weil die schlechten Sprüche der alten 80er-Zeichentrickserie absolut unschlagbar sind.



Stephan spielt:

1. Onimusha 2 — PS2
2. RalliSport Challenge — Xbox
3. Super Mario Advance 2 — GBA

...und wünscht sich

Magnum, weil ich seinerzeit wegen später Sendezeit keine Folge ohne Einschlafen überstanden habe.



Olli spielt:

1. Super Mario Advance 2 — GBA
2. Blood Omen 2 — PS2
3. MoH Frontline – Demo — PS2

...und wünscht sich

Star Trek Voyager, weil mir `Das nächste Jahrhundert´ auf DVD noch nicht genug ist.



Begehrt, aber selten: Nur herausragende Titel mit einer Spielspaß-Wertung von 85% und mehr erhalten das Prädikat mit unserem strahlenden Maskottchen – dem Hardguy.



Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist mit Prädikat versehene Titel vorgestellt. Dazu Tipps und Taktiken aus erster Hand, eine interessante Vergleichstabelle oder ein Interview.

SPIELSPASS: Die Spielspaß-Wertung fasst alle spielerischen und technischen Eindrücke zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslungsreichtum, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unser Wertungssystem ist streng, aber fair. Ein durchschnittliches Spiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Kaufempfehlung für Genre-Fans dar. Ab 80% wird ein Titel für jeden Spieler interessant, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele, bei denen einfach alles stimmt. Wichtig: Wir geben Wertungen nicht aus dem Bauch heraus, sondern vergleichen mit Konkurrenztiteln.

GRAFIK: Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelt die 3D-Optik oder läuft's flüssig? Gibt's vermeidbare Grafikfehler wie Clipping oder Pop-Up? Sehen die Texturen alle gleich öde aus oder waren bei der Gestaltung talentierte Künstler am Werk? Kurz: Sieht's gut aus?

SOUND: Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle deutsche Sprecher am Werk? Kurz: Hört sich's gut an?

HERSTELLER: Cybermedia
SYSTEM: Printer 128
ZIRKA-PREIS: 3,35 Euro
GRAFIK: 84% SOUND: 76%

Spielspaß 88%



ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Begeisternder Spiele-Mix mit sensationeller Optik und faszinierendem Inhalt. Die Zukunft hat begonnen!



ACTION: Ballern bis der Arzt kommt, Prügeln bis das Joypad qualmt – oder gemächliches Tastendrücken im Minutentakt? In fünf Stufen geben wir die Action/Geschicklichkeits-Intensität eines Spiels wieder.

STRATEGIE: Könnt Ihr Euren Wagen tunen, habt Ihr umfangreiche Taktikoptionen, ist jede Tür mit einem Puzzle verschlossen? Je mehr Ihr nachdenken müsst, um so höher ist der Strategieanteil.

PRÄSENTATION: Gibt's ein atmosphärisches Intro, aufwändige Zwischensequenzen und einen lohnenswerten Abspann? Ist die Benutzerführung angenehm einfach, die Ladezeit erfreulich kurz? Passt die Musikuntermalung? Kurz: Stimmt das 'Drumherum'?

MULTIPLAYER: Umfang und Qualität der Mehrspieler-Modi bestimmen die Multiplayer-Wertung. Dürfen mehrere Spieler gleichzeitig ran? Ist die Steuerung Gelegenheitsspieler-kompatibel? Offenbart ein Spiel erst mit mehreren Spielern seine wahre Pracht, gibt's bis zu fünf Punkte.

ABWERTUNG: Obwohl wir unsere Spielspaßwertungen als 'absolut' verstehen (ein 90%-Spiel ist auch in fünf Jahren noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates („FIFA", „NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führen zu Abwertungen, die im Rahmen des Nachfolger-Tests bzw. innerhalb eines Vergleichskastens wiedergegeben werden.

1. Dolby-Surround-Akustik
2. Mausunterstützung
3. 60-Hertz-Modus (Dreamcast, PS2)
4. Anzahl der CDs bzw. Umfang des Moduls
5. Anzahl der Spieler, die gleichzeitig antreten können
6. Gespeichert wird auf Memory-Card bzw. VM, auf einer modulinternen Batterie oder ganz simpel durch ein Passwort
7. RAM-Pak-Unterstützung (nur N64)
8. Analog-Controller- bzw. Lenkrad-Unterstützung
9. Rumble-Unterstützung
10. Bildschirmtexte und/oder Sprachausgabe sind deutsch
11. MAN!AC-Altersempfehlung – berücksichtigt werden Thematik und Komplexität

ENTWICKLER: Crystal Dynamics, USA (www.eidos.de)

Legacy of Kain: Blood Omen 2



Wunderschöne Kulisse: Die Unterstadt Meridian bietet eine atemberaubende ‘Skyline’ mit filigranen Holz- und Steinbauten (Xbox).



Auf der Suche nach dem Nexus-Stein: Im Industrieviertel werden die Gebäude noch massiver und eindrucksvoller (PS2).

Kain spricht deutsch: *Und das sogar sehr gut, denn die Synchronisation ist hervorragend gelungen, wenn auch die Lippenbewegungen nicht exakt zum gesprochenen Wort passen. Darüber hinaus spritzt in der deutschen Fassung genauso viel Lebenssaft wie in anderen Ländern. Die minimalen PAL-Balken (PS2-Version) machen die gelungene Konvertierung perfekt.*



Vom Edelmann zum blutsaugenden Vampir: Das PSone-Abenteuer ”Blood Omen: Legacy of Kain” zeigte Euch die Geburt des rachedürstenden Untoten Kain und ließ Euch in die bleiche Haut desselbigen schlüpfen. Mordend zogt Ihr übers Land, bis Ihr schließlich den Thron Nosgoths besteigen durftet. Doch ein Flecken auf der Landkarte beschert dem aristokratischen Blutsauger schlaflose Tage: die Stadt Meridian mit ihren Sarafanen-Kriegern. Und so zieht Kain mit seinem Gefolge aus, um die letzte Schlacht für sich zu entscheiden. Allerdings läuft nichts wie geplant: Die Sarafanen metzeln unter der Führung ihres Lords Kains Truppen erbarmungslos nieder – am Ende muss selbst der mächtige Vampir die Segel streichen.

Totgesagte leben länger

200 Jahre später erwacht Kain aus seinem magischen Schlummer, die Erinnerung an die schamlose Niederlage immer noch frisch im Gedächtnis. Umah, ein weiblicher Vampir, nimmt sich seiner an und berichtet ihm wenig Erfreuliches: Während Kains Dämmerschlaf fegte nicht nur die industrielle Revolution über die mittelalterliche Landschaft hinweg, auch die ehemals herrschenden Vampire wurden von den Sarafanen zum Freiwild erklärt – gejagt von unzähligen Häschern führen die überlebenden Blutsauger nun ein verborgenes Dasein in geheimen Verstecken. Doch im Untergrund von Meridian formiert sich Widerstand unter den gedemütigten Vampiren – und mit Hilfe von Kain soll die Schreckensherrschaft des Sarafanen-Lords ein für allemal ein Ende finden.

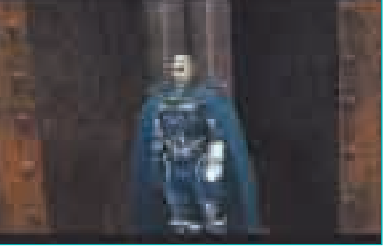
Ein neuer Anfang

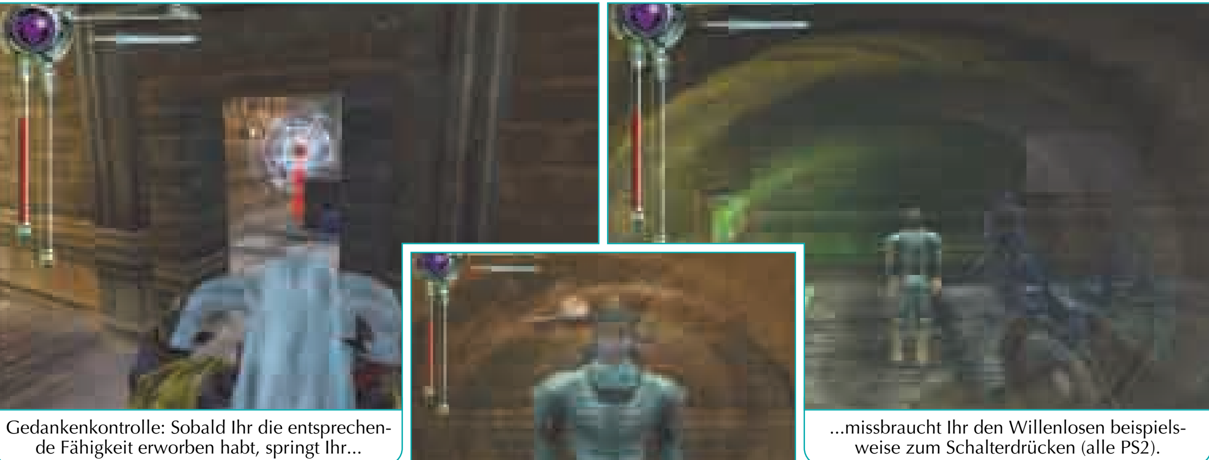
Der Kampf um Meridian versetzte Vampir-Fürst Kain nicht nur in einen zwei Jahrhunderte langen Schlaf, er verlor zudem die meisten seiner (magischen) Fähigkeiten. Und so werden die ersten Schritte durch Meridians Slums kurzerhand zu Übungszwecken ‘missbraucht’. Unter Anleitung von Umah lockert Ihr Eure müden Untotenglieder mit Laufen, Springen, Klettern, Schweben und Kistenschieben. Doch Euer Erwachen hat nicht nur den Bewegungsdrang geweckt, auch der unstillbare Blutdurst ist wieder da – ohne regelmäßigen Nachschub des roten Lebenssafts endet Ihr nach kurzer Zeit als tragisches Häufchen Staub. Deshalb zeigt Euch die Vampirdame das standesgemäße Töten ahnungsloser Opfer: Nähert Euch der menschlichen Beute und nehmt sie mit der ‘Lock on’-Funktion ins Visier. Via Angriffstaste schlagt Ihr dem überraschten Gegenüber die messerscharfen Pranken in den Leib, bis er blutend auf dem Boden liegt – Zeit für das wohlverdiente Mahl. Auf Knopfdruck bäumt sich der reglose Körper auf und ein dicker Strahl warmen Blutes schießt in Euer aufgerissenes Maul.





Sebastian, ein ehemaliger treuer Untertan, setzt Euch mit Fußkicks arg zu. Dank ‘Raserei’-Fähigkeit schleudert Ihr ihn dann doch durch die Arena (PS2).





Gedankenkontrolle: Sobald Ihr die entsprechende Fähigkeit erworben habt, springt Ihr...

...auf Knopfdruck in den Kopf des anvisierten Menschen. Begleitet von einem effektvollen 'Tunnelblick'...

...missbraucht Ihr den Willenlosen beispielsweise zum Schalterdrücken (alle PS2).

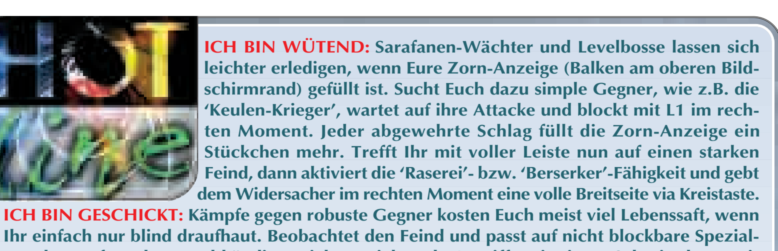
Jedoch lassen sich nicht alle Einwohner Meridians so leicht aufs Kreuz legen: Diebe, Wegelagerer sowie Lord Sarafans Schergen verfügen über ein großes Waffenarsenal und geben den kostbaren Körpersaft nicht kampflos preis. Sobald Euch der Feind sichtet, zückt er Schwert, Streitaxt, Messer oder Keule und startet die Attacke. Glücklicherweise sind Kains Arme mit Panzern versehen, womit Ihr die meisten Standardangriffe mühelos abwehrt. Setzt der Widersacher jedoch zu einem gleißenden Schwertstich oder einem feurigen Fußkick an, rettet Euch nur ein fixer Sidestep oder ein beherzter Sprung vor dem Blut- respektive Energieverlust. Doch Euer Mut wird belohnt: Nach dem Ableben hinterlassen die Gegenspieler ihre Tötungswerkzeuge – ein Knopfdruck und die Waffe verschwindet in Eurem Marschgepäck. In folgenden Auseinandersetzungen dürft Ihr mit dem Kampfgerät Eure Feinde bearbeiten und Angriffe abblocken. Einen Haken hat die feine Sache trotzdem: Die Waffen nutzen sich in der Schlacht ab (angezeigt durch eine Rotfärbung des Items) und gehen schlussendlich sogar zu Bruch – vergesst also nicht, rechtzeitig eine neue zu organisieren.

Verborgene Talente

Vampire zeichnen sich nicht nur durch unersättlichen Blutdurst aus, sie verfügen auch über zahlreiche magische Fähigkeiten. Zu Beginn des Abenteuers beherrscht Kain jedoch nur zwei von sieben dunklen Gaben, die restlichen Talente erhaltet Ihr peu a peu nachdem Ihr die mächtigen Zwischenbosse besiegt habt. Anfangs müsst Ihr mit 'Nebel' und 'Raserei' Vorlieb nehmen, die Ihr in einem separaten Menü auswählt. Seht Ihr den weißen Dunst auf dem Boden wabern, transformiert Ihr via Knopfdruck in eine schemenhafte Nebelgestalt: Solange Ihr Euch in dem Dunst bewegt, seid Ihr

PS2 vs. Xbox:

Inhaltlich und spielerisch gleichen sich die beiden Fassungen wie ein Ei dem anderen. Grafisch und akustisch spielt die Xbox jedoch ihre technischen Vorteile aus: Die stimmungsvolle 3D-Optik glänzt auf der Microsoft-Konsole mit feineren Texturen, aufwändigeren Animationen und kommt darüber hinaus ohne Grafik-Ruckler aus. Unsere PS2-Testversion hatte dagegen oftmals mit heftigen Slowdowns zu kämpfen, die auf das permanente Datenstreaming zurückzuführen sind. Laut Aussage von Publisher Eidos werden diese Probleme in der finalen Fassung nicht mehr auftauchen und sind ihrer Meinung nach nur Folge eines nicht korrekt gebrannten DVD-Rohlings. Sollten die Ruckler in der Verkaufsversion dennoch vorkommen, werden wir Euch darüber informieren.



ICH BIN WÜTEND: **Sarafanen-Wächter und Levelbosse lassen sich leichter erledigen, wenn Eure Zorn-Anzeige (Balken am oberen Bildschirmrand) gefüllt ist. Sucht Euch dazu simple Gegner, wie z.B. die 'Keulen-Krieger', wartet auf ihre Attacke und blockt mit L1 im rechten Moment. Jeder abgewehrte Schlag füllt die Zorn-Anzeige ein Stückchen mehr. Trefft Ihr mit voller Leiste nun auf einen starken Feind, dann aktiviert die 'Raserei'- bzw. 'Berserker'-Fähigkeit und gebt dem Widersacher im rechten Moment eine volle Breitseite via Kreistaste.**

ICH BIN GESCHICKT: **Kämpfe gegen robuste Gegner kosten Euch meist viel Lebenssaft, wenn Ihr einfach nur blind draufhaut. Beobachtet den Feind und passt auf nicht blockbare Spezialattacken auf: In der Regel kündigen sich vernichtende Angriffe mit einem Schrei oder magischem Blitzen an. Mit schnellen Seitwärtsschritten oder gut getimten Sprüngen entkommt Ihr der schmerzhaften Waffenbekanntschaft. Der Widersacher stößt ins Leere und gibt sich die Blöße für einen wirkungsvollen Gegenschlag.**

ICH BIN CLEVER: **Nutzt konsequent die Spezialfähigkeiten Eures Helden. Nebel wabert beispielsweise nur selten grundlos auf dem Boden: Macht Euch unsichtbar und schleicht von hinten an die ahnungslose Beute heran. Nehmt sie via R1 ins Visier und erledigt die Feinde in Sekundenschnelle, sobald das Totenkopfsymbol über ihren Häupten schwebt.**

ICH BIN GEDULDIG: **Oftmals streunen mehrere gut gepanzerte Sarafan-Krieger durch die Straßen. Macht einen nach dem anderen auf Euch aufmerksam und erledigt sie einzeln in einer dunklen Ecke – gegen einen ganzen Trupp hilft meist nur die Flucht.**

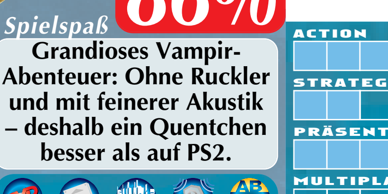


Spur der Verwüstung: Wo Kain mit seinen Pranken hinlangt, wächst kein Gras mehr – und auf der Xbox gibt's sogar einen korrekten Schatten dazu.


Keine Heiligen: Der leuchtende Schein über dem Kopf Eures Gegners signalisiert Besessenheit – ein anderer Vampir hat ihn unter Kontrolle (PS2).

für die meisten Feinde unsichtbar. Dies ist recht praktisch, da Ihr so selbst die mächtigsten Sarafanen-Krieger auf einen Schlag erledigen könnt. Schleicht Euch einfach hinter die Ahnungslosen, nehmt sie ins Visier und drückt, sobald ein Totenkopf-Symbol über ihnen schwebt, die Angriffstaste – je nach Waffe köpft Ihr die Feinde, schlitzt ihnen den Bauch auf oder durchbohrt sie mit einer Lanze. Die Fähigkeit 'Raserei' verleiht Euch im Kampf kurzfristig Bärenkräfte, sofern die Wutleiste am oberen Bildschirmrand durch erfolgreiche Blockmanöver gefüllt ist.

Später erlernt Ihr weitere Fertigkeiten, mit denen Ihr extrem weite Sprünge vollführt, wie ein Berserker auf Eure Widersacher einprügelt oder Menschen zu Euren Marionetten macht. Besonders letztere Gabe ist im Verlauf des Spiels von entscheidender Bedeutung, da Ihr oftmals Personen in verschlossenen Gebäuden zum Öffnen bestimmter Türen bewegen müsst. Darüber hinaus eignen sich die manipulierten Sterblichen hervorragend zum Auskundschaften der Lage: Versetzt Euch via Geisteskraft in den Körper und sucht unerkannt nach lauernden Feinden.



HERSTELLER: Eidos
SYSTEM: Xbox
ZIRKA-PREIS: 69 Euro
GRAFIK: 81% SOUND: 83%

Spielspaß 86%
Grandioses Vampir-Abenteuer: Ohne Ruckler und mit feinerer Akustik – deshalb ein Quentchen besser als auf PS2.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER





HERSTELLER: Eidos
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 83% SOUND: 81%

Spielspaß 85%
Blutiges 3D-Action-Adventure mit opulenter Optik und clever in Szene gesetzten Vampir-Spezialfähigkeiten

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER


Im gigantischen Gefängnis müssen Sünder auf ewig büßen – und Ihr Euch mit aufdringlichen Sensenmännern herumschlagen (PS2).


Im Nebel könnt Ihr Euch unsichtbar bewegen und Feinde schnell um die Ecke bringen. Mit einem Schwert in der Hand schlitzt Ihr ihnen z.B. gnadenlos den Bauch auf.

BISSIG, BITTERBÖSE UND EXTREM BLUTIG: Kains gnadenloser Feldzug gegen den Sarafanen-Lord lässt keinen kalt – außer vielleicht die zahllosen Opfer des rigorosen Vampir-Fürsten. Vor allem die stimmungsvolle 3D-Optik mit ihren mächtigen Industriebauten, verwinkelten Gassen und opulenter Innenarchitektur trägt maßgeblich zum Spielspaß bei. Getoppt wird die Grafik jedoch vom cleveren Leveldesign: Nur wenn Ihr die vielen Spezialfähigkeiten des Helden geschickt einsetzt, ist Euch der Erfolg gewiss. In Nebelgestalt heimlich morden oder wie ein Panther über gähnende Abgründe springen – es macht einfach Laune, mit den Vampir-Talenten herumzuexperimentieren. Auch die Kämpfe gehen dank eingängiger Steuerung meist kontrolliert und fair über die Polygon-Bühne. Die recht simplen Rätsel hätten allerdings etwas abwechslungsreicher ausfallen dürfen: Nur Schalter ziehen und Kisten schieben ist auf Dauer etwas öde. Wer zwischen PS2- und Xbox-Version wählen kann, sollte zu letzterer greifen, da die Optik insgesamt feiner wirkt und nicht unter Streaming-bedingten Rucklern leidet.

Oliver Schultes

Magische Grenzen

Euer Vorankommen in Meridian behindern nicht nur die zahlreichen Schergen des Sarafanen-Lords: Um sich vor Angriffen der Vampire zu schützen, ließ Kains Erzfeind magische Sperren errichten. In den elf riesigen Abschnitten (u.a. die heruntergekommenen Slums von Meridian, das opulent gestaltete Reichenviertel in der Oberstadt, eine technisierte Industriegegend sowie eine von Dämonen bevölkerte Schlucht am Rande der Stadt) stoßt Ihr immer wieder auf grün fluoreszierende Wände, die Euch den Durchgang verwehren. Gespeist werden die Barrieren von Glyph-Energie, die in Leitungen durch die gesamte Stadt fließt. Allerdings könnt Ihr die meisten Sperren ausschalten, indem Ihr an Stellwerken die magische Kraft umleitet oder Generatoren zerstört.

Darüber hinaus erwarten Euch mehr oder weniger komplexe Schalterrätsel, Adventure-allgegenwärtiges Kistenschieben und das korrekte Bedienen von schwerem Industriegerät – alle Puzzles bewegen sich jedoch eher auf niedrigem Schwierigkeitsniveau. *os*



In der Wüste außerhalb Meridians trefft Ihr auf äußerst wehrhafte Dämonen. Mit der entsprechenden Taktik müssen aber auch diese Monster schließlich als Blutspender herhalten (PS2).

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant. Der PSone-Vorgänger wurde in MAN!AC 1/97 mit 86% Spielspaß getestet (Abwertung auf 75%).





...wissen, was schmeckt!

Helm auf zum Gefecht.
Hier kommt der ultimative
Bodycheck für Deine Xbox!

Snowmobiles
und eisenharte Kerle!
Das Arcade-Monster
kommt zu Dir nach Haus!

Furiose Luftschlachten
und spektakuläre Action-
Deadly Skies bringt Dich
an Dein Limit!

Packende
Wettkämpfe
in den beliebtesten
Winter-Disziplinen
mit atemberaubender
Grafik auf der Xbox!

www.konami-europe.com

MIDWAY

Es ist angerichtet: Ein verlockendes Menü mit vier leckeren Titeln zum Start der Xbox.
Die kräftige Portion für Leute die wissen, wieviel Action und Spannung ihr Magen verträgt. Wir wünschen guten Appetit!!!

ESPN International Winter Sports | Deadly Skies | NHL Hitz | Arctic Thunder

ENTWICKLER: EA Sports, Kanada (www.ea.com)

Sled Storm



Wo bin ich? Nicht nur beim hier zu sehenden 'Polarfest'-Jahrmarkt fragt Ihr Euch, wo nun eigentlich die Rennstrecke weitergeht.

Das erste "Sled Storm" von EA erschien 1999 für die PSone und war deutlich mehr ernstes Renn- als buntes Trendspiel: Die relativ schnörkellose Flitzerei fiel damit zwangsläufig optisch nüchtern aus (Schnee ist nunmal weiß), verzichtete aber dafür auf Spielspaß-bremsende Mätzchen und konnte im MAN!AC-Test stolze 77% einheimsen.


Das gab's nur damals: Sogar zu viert gleichzeitig durftet Ihr beim alten "Sled Storm" ran.

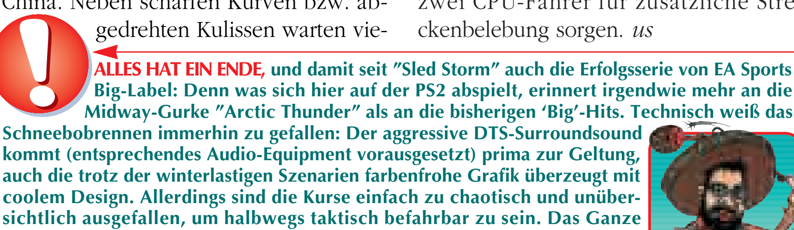
Wer hätte es gedacht? Selbst im nicht gerade für Wintersport bekannten China liegt eine Strecke für Euren Schneebob.



Wer viel trickst, füllt seine Turboleiste, riskiert aber wegen der trägen Ausführung auch zeitraubende Stürze.

EA Sports Big-Label schlägt neue Wege ein: Wurden bislang Snowboarder ("SSX", "SSX Tricky") und Streetballer ("NBA Street") bedacht, sind nun auch Anhänger motorisierter Vehikel dran – allerdings fahrt Ihr nicht mit schnöden Autos oder Motorrädern, stattdessen werden waschechte Schneemobile geboten.
Acht abenteuerlustige Charaktere (von denen Ihr die meisten erst freispielen müsst) stehen zur Verfügung und bringen ihre eigenen Fahrzeuge mit. Anfangs sind die mit ein oder zwei Ketten ausgerüsteten Karren noch etwas schwach auf der Brust, erst durch Rennsiege erhaltet Ihr aufgebohrte Modelle mit mehr Leistung. Um sich in der Meisterschaft für den nächsten Kurs zu qualifizieren, genügen dagegen anfangs auch dritte und zweite Plätze – allerdings wollen die erstmal erreicht werden. Denn fünf aggressive Konkurrenten balgen sich mit Euch um die vorderen Positionen, außerdem haben es die sieben Strecken in sich: So beginnt Ihr in einem noch relativ gewöhnlichen kanadischen Bergtal, doch schon bald geht's u.a. ins Bermuda-Dreieck, zu einem durchgeknallten Jahrmarkt in den USA und selbst nach China. Neben scharfen Kurven bzw. abgedrehten Kulissen warten viele gewagte Sprünge über gähnende Schluchten sowie zeitsparende Abkürzungen darauf, von Euch genommen zu werden. Allerdings sind letztere oft gut versteckt oder nur mit Hilfe eines kräftigen Temposchubs zu erreichen. Diesen 'Storm'-Boost füllt Ihr durch das Demolieren von Randobjekten oder mit spektakulären Tricks in der Luft auf. Zusätzlich gewinnt Ihr so Zähler fürs Punktekonto: Sprengt Ihr eine vorgegebene Grenze, steht ein neuer Fahrer bereit.
Neben der Meisterschaft wählt Ihr ein Einzelrennen gegen fünf Kontrahenten, ein Rivalen-Duell oder erkundet im Training ohne Druck die Umgebung. Trendsportler mit Freundeskreis stecken ein zweites Pad an und sausen damit im Splitscreen, bei dem immerhin noch zwei CPU-Fahrer für zusätzliche Streckenbelebung sorgen. *us*

Der Kanada-Kurs erinnert noch am ehesten an das traditionelle "Sled Storm" auf der PSone



ALLES HAT EIN ENDE, und damit seit "Sled Storm" auch die Erfolgsserie von EA Sports Big-Label: Denn was sich hier auf der PS2 abspielt, erinnert irgendwie mehr an die Midway-Gurke "Arctic Thunder" als an die bisherigen 'Big'-Hits. Technisch weiß das Schneebobrennen immerhin zu gefallen: Der aggressive DTS-Surroundsound kommt (entsprechendes Audio-Equipment vorausgesetzt) prima zur Geltung, auch die trotz der winterlastigen Szenarien farbenfrohe Grafik überzeugt mit coolem Design. Allerdings sind die Kurse einfach zu chaotisch und unübersichtlich ausgefallen, um halbwegs taktisch befahrbar zu sein. Das Ganze wird noch verschlimmert durch die unberechenbaren Gegner in Front, die Euch dank aufgewirbelter Schneefontänen jegliche Sicht nehmen, sowie die schwerfällige Kontrolle der Vehikel – schnelle Reaktion ist so kaum möglich und auch die saubere Ausführung von Tricks gestaltet sich problematisch. Übrig bleibt ein frustanfälliges Rennspiel für hartnäckige Zocker, das Gelegenheitsspielern leider nicht allzuviel Freude bereiten wird.

Ulrich Steppberger

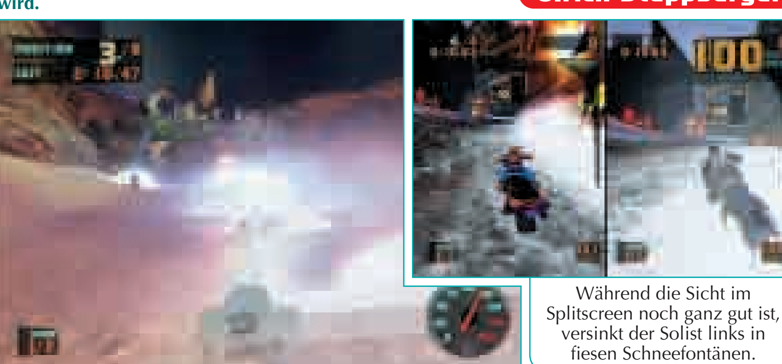
HERSTELLER: Electronic Arts
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 75% | SOUND: 71%

Spielspaß 64%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Übertrieben hektische Schneebobflitzerei mit bockigen Vehikeln. Technisch immerhin gelungen.

AB 12


Während die Sicht im Splitscreen noch ganz gut ist, versinkt der Solist links in fiesen Schneefontänen.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant. Der Psone-Vorgänger "Sled Storm" wurde in MAN!AC 11/99 mit 77% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: Sega Sonic Team, Japan (www.sega.com)

Phantasy Star Online Version 2



Teamarbeit: Euer Force-Zauberer friert die Gegner ein, damit danach Ranger und Hunter ungestört ihre Feuer- bzw. Schlagkraft entfalten können.



Nahaufnahme: Die ‘Ultimate’-Roboter in den Minen rücken Euch zu gerne auf die Pelle.

Online-Gemeinde

Wer zum ersten Mal in die ”Phantasy Star”-Welt eintaucht oder einfach nur neue Spielgefährten sucht, sollte mal auf unserer Seite www.maniac.de vorbeischauen. Hier findet Ihr in unserem kompetenten Videospielforum einen eigenen ”PSO”-Bereich, wo Ihr nach Herzenslust mit Gleichgesinnten plaudern könnt.

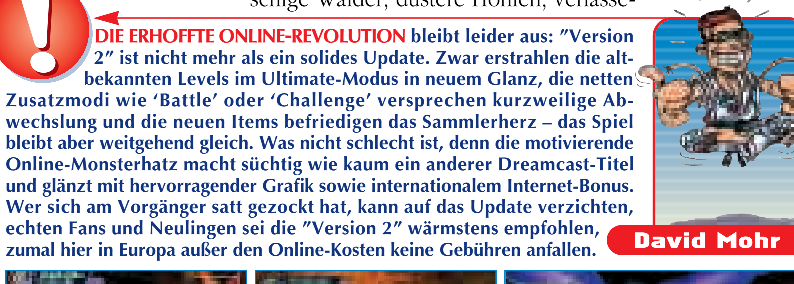
Die ”Phantasy Star Online”-Gemeinde kann sich getrost als harter Kern der Dreamcast-Fans bezeichnen. Deren Treue zu dem sterbenden Videospielsystem wird nun belohnt, denn mit dem ”Version 2”-Update erhalten die Internet-Zocker mit einiger Verspätung eine aufgemotzte Fassung des süchtig machenden Erstlings. Der Besitz des Vorgängers ist zwar nicht nötig, alteingesessene Spieler können aber ihre liebgewonnenen Charaktere problemlos übernehmen.

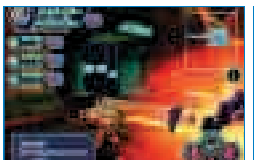
Gewohntes Bild

Nach dem ersten Einlegen scheint zunächst alles beim alten: Wieder wandert Ihr mit Eurem Helden durch lauschige Wälder, düstere Höhlen, verlassene High-Tech-Minen und die Ruinen einer alten Zivilisation. Dabei löscht Ihr die reichlich vorhandene Monster-Population je nach gewähltem Charakter mit den unterschiedlichsten Waffen aus – das Spektrum reicht von weltlichen Mordwerkzeugen wie Lichtsäbel, Photonengewehr oder Laser-Pike bis zu mächtigen Feuerbällen, Blitzstrahlen und anderen magischen Tricksereien. Neun unterschiedliche Helden-Archetypen die sich entweder auf Nahkampf (Hunter), Fernkampf (Ranger) oder Zauberei (Force) konzentrieren, könnt Ihr bei der Charaktererschaffung mit individuellem Leben füllen und deren Aussehen Euren Vorlieben anpassen. Bei den Metzelorgien auf dem Planeten Ragol steht Euch Euer ‘Mag’ als Helfer zur Seite, den Ihr durch fleißiges Füttern mit diversen Gegenständen zum unentbehrlichen Gefährten heranzüchtet. Die kleine schwebende Kugel begleitet Euch auf Schritt und Tritt, wechselt mit der Zeit ihre Form und erhöht die Eigenschaften Eures Charakters. Habt Ihr einiges an Prügeln kassiert, wird das Mag böse und bestraft Eure Widersacher mit einem vernichtenden ‘Photon Blast’. Während Anfänger zunächst also kaum Neuerungen entdecken mögen, eröffnet sich ab einem Charakterlevel von 80 eine (fast) völlig neue Welt. Der Ultimate-Schwierigkeitsgrad bietet Euch eine dem Namen entsprechende Herausforderung, schickt Euch aber immer noch in die altbekannten Levels. Allerdings trumpfen diese jetzt mit neuen Texturen, schicken Effekten wie einem Sonnenuntergang im Forest sowie reichlich neuen Mons-

DIE ERHOFFTE ONLINE-REVOLUTION bleibt leider aus: ”Version 2” ist nicht mehr als ein solides Update. Zwar erstrahlen die altbekannten Levels im Ultimate-Modus in neuem Glanz, die netten Zusatzmodi wie ‘Battle’ oder ‘Challenge’ versprechen kurzweilige Abwechslung und die neuen Items befriedigen das Sammlerherz – das Spiel bleibt aber weitgehend gleich. Was nicht schlecht ist, denn die motivierende Online-Monsterhatz macht süchtig wie kaum ein anderer Dreamcast-Titel und glänzt mit hervorragender Grafik sowie internationalem Internet-Bonus. Wer sich am Vorgänger satt gezockt hat, kann auf das Update verzichten, echten Fans und Neulingen sei die ”Version 2” wärmstens empfohlen, zumal hier in Europa außer den Online-Kosten keine Gebühren anfallen.

David Mohr









Kampf der Monsterbrut: Mit Gewehr, Zauberstab und mächtigem ‘Photon Blast’ vernichtet Ihr eine Feindestruppe nach der anderen.



Seltene Ausrüstung wie Dreamcast-Mag, Flammenrüstung und Kampfgitarre entschädigen für durchzockte Nächte und horrende Telefonrechnungen.

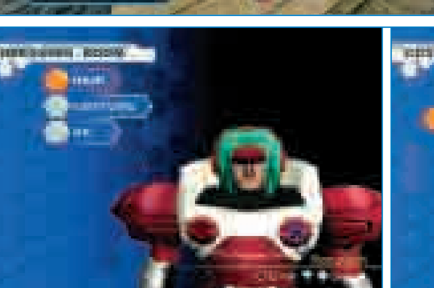
ANDERE VERSIONEN
”Phantasy Star Online” wurde in MAN!AC 3/2001 getestet (Abwertung auf 90% Spielspaß).

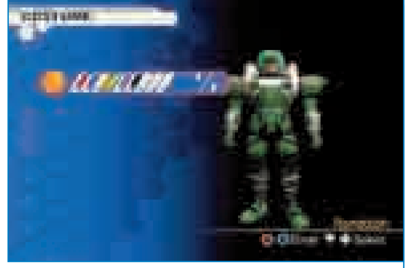
Das ist Neu

ULTIMATE-SCHWIERIGKEITSGRAD: Ab Level 80 erreichbar, mit neuen Texturen, Monstern sowie Items.
BATTLE-MODE: Tretet Online gegen bis zu drei andere Spieler an.
CHALLENGE-MODE: Spielt unter erschwerten Bedingungen durch die einzelnen Levels; als Belohnung gibt's besondere Items.
DRESSING-ROOM: Habt Ihr 100.000 Mesetas in der Tasche, könnt Ihr bei der Charakter-Auswahl Eurem Helden ein neues Outfit verpassen.
LOBBY-FUßBALL: Messt Euch in einem chaotischen Fußball-Spielchen mit Euren Freunden, pro Server stehen die Lobbys Nr. 11-15 dafür zur Verfügung.
NEUE LEVEL-GRENZE: Das Maximum des Charakter-Levels wurde von 100 auf 200 verschoben – plant schon mal einige durchzockte Wochenenden ein.



Starke Konkurrenz: Im 'Battle Mode' (links) und beim Lobby-Fußball (oben) messt Ihr Euch mit anderen Spielern.



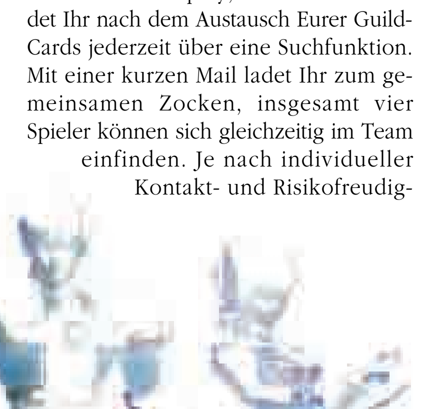


Imagewechsel: Für 100.000 Mesetas ändert Randolph der rote Ranger sein Outfit – der neue Dressing Room macht's möglich.

tern auf. Die meisten Kreaturen haben im Ultimate-Mode ordentlich an Kampfgewicht zugelegt und kommen böse und gemein wie nie daher. Auch der erste Endgegner hat sich gewandelt – bis auf den Forest-Drachen bleiben die Bosse allerdings gleich.

Gemeinsam stark

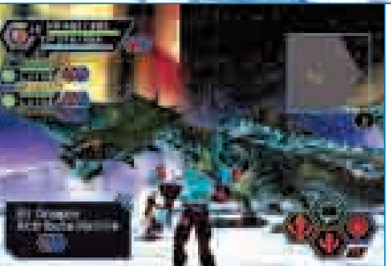
Die richtige Würze erfährt "Phantasy Star Online" freilich nur im Internet. Hier trefft Ihr Euch auf europäischen, amerikanischen oder japanischen Servern mit Gleichgesinnten. In den Lobbys kommuniziert Ihr und verabredet Euch zum anstehenden Teamplay, alte Bekannte findet Ihr nach dem Austausch Eurer Guild-Cards jederzeit über eine Suchfunktion. Mit einer kurzen Mail ladet Ihr zum gemeinsamen Zocken, insgesamt vier Spieler können sich gleichzeitig im Team einfinden. Je nach individueller Kontakt- und Risikofreudigkeit schützt Ihr Euer Team per Passwort oder stellt jedem den Zugang frei. Aber Vorsicht: Zwar soll der Cheaterschutz verbessert worden sein, trotzdem treiben sich immer noch diverse unfreundliche Zeitgenossen im Netz herum, die ihren Mitspielern mit Vergnügen das Leben schwer machen. Abgesehen von diesen Störenfrieden findet Ihr aber meist jede Menge nette Leute, mit denen Ihr dank vorgefertigter Satzbauteile auch ohne Japanisch- oder Englischkenntnisse kommunizieren könnt. Für vertiefte Gespräche empfiehlt sich dagegen eine Tastatur, sonst bleibt Ihr vor lauter Monstermetzeln stumm.



Jäger und Sammler

Um Langzeit-Spieler und Online-Süchtige glücklich zu machen, haben die Entwickler von Sonic Team die Level-Grenze von 100 auf 200 angehoben, ausdauernde Zocker werden also stetig stärker und freuen sich nach langer Suche über seltene Waffen wie die 'Spread Needle' oder Rüstungen wie den 'Flame Garment'. Ebenfalls neu sind Duelle mit anderen Spielern, die allerdings aus Fairnessgründen mit gewissen Einschränkungen verbunden sind: Der 'Battle' lässt Euch gegen andere Spieler antreten. Dabei startet Ihr auf Level 1, Waffen und anderer Schnickschnack müssen in der (grafisch völlig neuen) Arena gefunden werden, jeder Tod macht Euch etwas stärker. Teamspieler wagen sich dagegen an den 'Challenge Mode'. Hier zockt Ihr nach und nach das gesamte Spiel durch, müsst dabei aber auf Level 1 anfangen und sämtliche Items in den Levels finden – Sterben ist übrigens verboten, ein Zeitlimit verschärft den Schwierigkeitsgrad. Zur Belohnung gibt's seltene Gegenstände sowie eine Rang-Anzeige über der Figur, mit der Ihr in der Online-Lobby Eindruck schindet.

Für lang anhaltende Motivation sorgen spezielle Online-Quests, Sonderaktionen zu Weihnachten, Ostern und anderen Feiertagen sowie jede Menge seltene Items. Superwaffen, hübsche Mags in Hamburger-, Flügel- oder Dreamcastform und spezielle Rüstungen findet Ihr oft erst nach langer Spielzeit. Doch bis Ihr den Maximal-Level von 200 erreicht, dauerts – der Tester hat nach 120 Stunden grade mal die 82 überschritten. *dm*

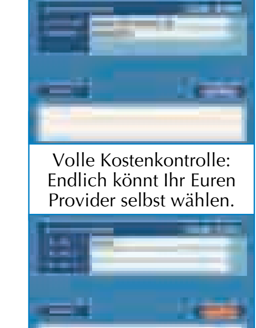




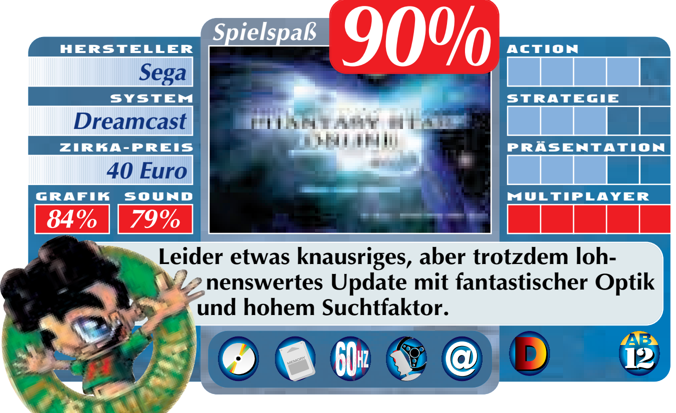
Links seht Ihr die neue, rechts die alte Version des Forest-Drachens (hier im Challenge Modus). Nicht nur die Erscheinung, auch die Kampftaktik des Bosses hat sich geändert.

Dreamkey 3.0:

Die neue Browser-Software liegt "PSO Version 2" bei und ermöglicht Euch endlich die freie Providerwahl. In den simplen Menüs könnt Ihr problemlos Euren Haus- und Hof-Anbieter eintragen und so eine eventuell bestehende Flatrate nutzen. Auch Verbindungsprobleme treten so viel seltener auf.



Volle Kostenkontrolle: Endlich könnt Ihr Euren Provider selbst wählen.



ENTWICKLER: YUKES, JAPAN (WWW.EIDOS.DE)

Eve of Extinction



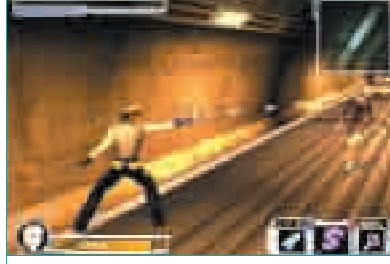
Bitter nötig: Habt Ihr mit Josh erstmal einen 'Wisdom'-Schurken herausgepickt (der rote Cursor markiert das Opfer), richtet er seine Prügel automatisch gegen den gewählten Griesgram.



Neuer Level, neue Schläge: Die Anzeige am Bildrand rechts unten gibt an, wieviel Prozent des jeweiligen Waffenlevels Ihr bereits gelernt habt.

Radikale Kündigung: Als Josh Calloway und seine liebreizende Freundin Eliel Evergrand hinter das düstere Firmengeheimnis ihres Arbeitgeberkonzerns kommen, bricht für die beiden die Hölle los. Im Geheimen tüftelt das 'Wisdom'-Imperium an einer neuartigen biogenetischen Waffentechnik, genannt 'Legacy'. Die übermächtige Kombination aus klassischen Metallarten und einem menschlichen Nervenapparat soll die Kriegsführung von Grund auf revolutionieren. Überflüssige Mitwisser kann sich die niederträchtige Firma nicht leisten, prompt entführt sie das Paar und verpflanzt Eliels Synapsengeflecht ins neueste Legacy-Update. Zwar gelingt Josh mitsamt seiner transformierten Herzdame die Flucht, doch die skrupellosen 'Wisdom'-Schergen starten eine gnadenlose Verfolgung.

Prügeln, springen, kleine Rätsel lösen – aus diesen altbekannten Komponenten setzt sich der PS2-Streich der "Sword of the Berserk"-Macher Yukes zusammen. In der Rolle des grimmigen Josh metzelt Ihr Euch in abwechslungsreichen 3D-Szenarien durch Horden von Cyber-Ninjas, Spezial-Agenten und hünenhaften Hackbeilschwingern. Anfänglich steht Euch dabei nur ein handliches Kurzschwert zur Verfügung, später transformiert Waffenschwester Eliel auch in Kloppstock, Riesenaxt und sogar Armbrust – sofern Ihr den jeweiligen Vorbesitzer in Form eines Zwischengegnerduells bezwungen habt. Die eigentlichen Prügeleien gehen sehr simpel von der Hand: Via Cursor schaltet Ihr auf Wunsch einen beliebigen Bösewicht auf und setzt ihm anschließend mit einer kleinen, je nach Waffe unterschiedlichen Manöverpalette zu. Für jeden Treffer ernten die Klingen Erfahrungspunkte, die Euch nach einem Levelaufstieg mit erweiterten Combo-Angriffen belohnen. In brenzligen Situationen aktiviert Ihr per R3-Taste zudem eine wirkungsvolle Spezial-Attacke. Geschick und Hirn im Handkantenalltag fordern Euch gelegentliche Sprungpartien und Hangeleinlagen sowie anspruchslose Schalter- und Schlüsselrätsel ab. Zusätzlich beweist Ihr bei "Shenmue"-ähnlichen Quick-Time-Events durch rechtzeitiges Drücken vorgegebener Pad-Knöpfe gute Reaktionen. *cg*

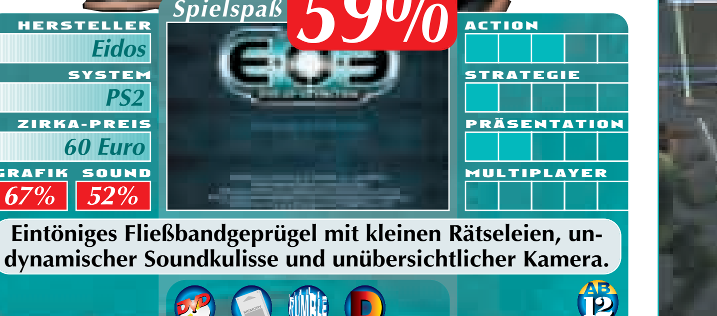


Ivy lässt grüßen: Das "Soul Calibur"-ähnliche Schlangenschwert besticht vor allem durch seine enorme Reichweite.

SCHADE UM DEN NETTEN ANSATZ: Die Idee mit den auflevelbaren Waffen ist durchaus motivierend, auch kloppt es sich mit den einzelnen Klingen recht unterschiedlich. Fintenreiches Taktieren ist in den abwechslungsarmen Dauerprügeleien aber kaum nötig, meist gereichen die immer gleichen Angriffsvarianten zum Sieg. Cooles Actionflair kommt dabai aber so gut wie nie auf, woran vorrangig die Soundkulisse schuld ist: Keine brachialen Schlagsamples, keine treibende Hintergrundmusik – in dieser Hinsicht ist "Eve of Extinction" ungefähr so spektakulär wie ein Bud-Spencer-Streifen in der Stummfilmvorführung. Besonders nervig ist die Kameraführung: Ständig müsst Ihr nachjustieren, die eh schon hakeligen Hüpfpartien mutieren so zur Geduldsprobe.



Colin Gäbel



HERSTELLER	Eidos
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	67%
SOUND	52%

Spielspaß 59%

ACTION

STRATEGIE

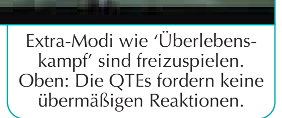
PRÄSENTATION

MULTIPLAYER

Eintöniges Fließbandgeprügel mit kleinen Rätseleien, undynamischer Soundkulisse und unübersichtlicher Kamera.

AB 12





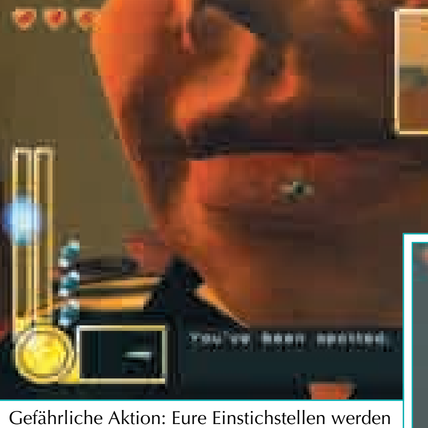
Extra-Modi wie 'Überlebenskampf' sind freizuspielen. Oben: Die QTEs fordern keine übermäßigen Reaktionen.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.


SEGA
CREATED BY SONIC TEAM
INFOGRAMES
"...er stiehlt mir
die Show.
Verdammtes Wettrennen."
GEPARD: 113 KM/H
SONIC: 311 KM/H
Das schnellste Landtier der Erde ist ratlos,
im Stolz angeschlagen, das Selbstvertrauen zerstört.
Der flotte Igel ist wieder da, unterwegs in einer Mission.
Er ist klein, er ist blau, er ist schneller als der Wind.
Sonic ist zurück auf dem GAME BOY ADVANCE TM.
SONIC ADVANCE
SCHNELLSTE KREATUR DER WELT.
GAME BOY ADVANCE
ORIGINAL GAME © SEGA © SONICTEAM/SEGA CORPORATION, 2001. GAME BOY ADVANCE AND THE GAME BOY ADVANCE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO. © 2002 INFOGRAMES.

ENTWICKLER: Zoom, Japan (www.eidos.de)

Mr. Moskeeto



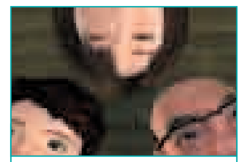
Gefährliche Aktion: Eure Einstichstellen werden mit jedem Level gewagter.



Feuchte Sache: Wird Rena im Bad auf Euch aufmerksam, greift sie zur Abwehr kurzerhand zum Duschkopf.

Doppelt gefährlich: Neben der schlagwütigen Mutter drohen giftigen Dämpfe.

Den alltäglichen Horror *der Yamadas verfolgt Ihr zwischen den Levels in spartanischen Filmsequenzen. Die sind zwar von den Dialogen her ganz witzig, aber optisch durch grafischen Minimalismus reichlich uninteressant: Ihr seht nämlich immer nur die obere Kopfhälfte der beteiligten Gesprächspartner – nette Gags wie Kampfspuren aus vorangegangenen Duellen lockern das eintönige Bild wenigstens geringfügig auf.*



Talking Heads: So oder sehr ähnlich sieht jede "Mr. Moskeeto"-Zwischensequenz aus.

Eidos hat ein Herz für Nippon-Anhänger: Da Sony ihr skurriles Eigenprodukt "Mosquito" nicht selbst für eine Veröffentlichung auf dem Plan hatten, erwarben die Engländer kurzerhand die Rechte, änderten den Titel in "Mr. Moskeeto" und bringen es unter dem Label 'Fresh Games' in die Läden – eine Marke für Zocker mit Vorlieben abseits des Mainstreamgeschmacks.

In der Rolle des namensgebenden Blutsaugers besteht Eure Aufgabe darin, dem Yamada-Haushalt zu zeigen, wer der Boss ist: Und das geschieht passend zu Eurer Daseinsform, indem Ihr Vater, Mutter und Töchterchen Rena in einem Dutzend Levels fleißig piesackt und ihnen den roten Lebenssaft abzapft. Dazu schwirrt Ihr frei durch Küche, Bad, Wohn- oder Schlafzimmer und wartet darauf, dass Euer anvisiertes Opfer in einer entspannten Phase stechwürdige Stellen entblößt – gelegentlich müsst Ihr allerdings mit einem Ablenkungsmanöver nachhelfen, indem Ihr z.B. das Licht ausknipsst oder unvermittelt die Stereoanlage dudeln lasst. Steht schließlich ein geeignetes Ziel zur Verfügung, wird es als Rechteck markiert und Ihr könnt auf Knopfdruck drauf stürzen – vorausgesetzt, Ihr kommt aus der richtigen Richtung angerauscht. Sicher gelandet, stecht Ihr per Druck auf R3 und nuckelt durch sanftes Kreisen des Analogsticks, bis Ihr abgefüllt seid. Dabei solltet Ihr beachten, immer im durch einen Balken angezeigten Sicherheitsbereich zu bleiben: Saugt Ihr zu langsam oder zu schnell, wird Euer Opfer aufmerksam und entsorgt Euch mit einem gezielten Hieb.

Ein ähnliches Schicksal droht Euch, wenn Ihr beim Herumsurren entdeckt werdet: Dann geht der Mensch zum Angriff über und jagt Euch mit Insektenspray oder Wasserstrahler. Abhilfe schafft eine gezielte Akupunktur angezeigter Entspannungsstellen: Erwischt Ihr alle, wird das Opfer wieder locker und beachtet Euch eine Weile lang nicht mehr. Je höher der Level, desto gefährlicher wird die Umgebung: Die Yamadas rüsten kräftig auf und stellen zahlreiche gesundheitsgefährdende Fallen wie Räucherstäbchen oder elektrische Insektenstrahler auf, deren Kontakt Ihr tunlichst meiden solltet.

Erkundungstouren durch das Mobiliar haben dagegen ihren Nutzen: Findet Ihr 50 der versteckten Herzchen, gewinnt Ihr einen Lebenspunkt dazu. Mit zusätzlichen Blutcontainern saugt Ihr Euch zudem den Weg zu einem höheren Schwierigkeitsgrad frei. *us*

HERSTELLER	Eidos
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	65 Euro
GRAFIK	72%
SOUND	64%

Spielspaß 77%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Spaßiger Geschicklichkeitstest mit Action-Einlagen: Sehr skurril und humorig, aber leider ziemlich kurz.

DVD · RUMBLE · 60Hz · AB 12

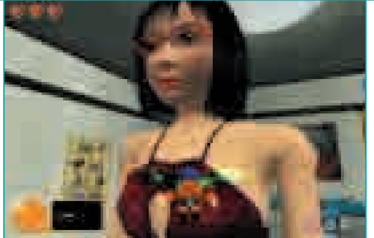
MACH MIR DIE MÜCKE: Es ist schon erfreulich, dass das putzige "Mr. Moskeeto" den Sprung nach Europa geschafft hat und sogar mit einer 60-Hertz-Option aufwarten kann – wieso das allerdings zu einem höheren Preis führen muss, ist mir schleierhaft. Davon abgesehen, gefällt mir die fröhliche Blutsaugerei ungemein gut: Das einfache Spielprinzip erweist sich schnell als fesselnd und sehr motivierend, zumal Ihr die eingängige Steuerung nach kurzer Eingewöhnung im Griff habt. Immer neue Gags locken neugierige Insektenpiloten ans Pad, auch wenn die Grafik stellenweise etwas spartanisch ausfiel und die Animation der Menschen manchmal recht abgehackt wirkt. Leider habt Ihr aber auch zu schnell fast alles gesehen: Trotz humoriger Detaileinfälle kämpft Ihr letztlich gegen das immer gleiche Menschen-Trio in einem halben Dutzend Räumen, gierige Sauger bewältigen die zwölf Levels in wenigen Stunden. Gimmicks wie die versteckten Objekte oder die durch Duelle gewonnenen Bonusfarben für Euren Moskito helfen da nur bedingt weiter. Wenn Euch die Kürze nicht stört, solltet Ihr zugreifen.

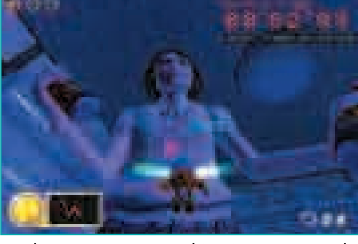


Ulrich Steppberger









Das 17-Jährige Töchterchen Rena wird besonders oft und gerne Opfer Eurer Begierde: Anfangs trefft Ihr sie mit tiefe Einblicke gewährenden Klamotten an, im Bad ist sie gar nur noch von Schaum bedeckt. In höheren Levels gibt sie sich dagegen kampfbereit und reichlich zugeknöpft.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.



«KING OF STYLE»
Championship 2002
Bist du der beste „Tony Hawk's Pro Skater"? Dann starte in der großen „King of Style"-Championship voll durch und messe dich mit den besten Konsolenskatern aus ganz Deutschland. Nur der beste Style auf der PlayStation 2™ zählt. Gewinnt eine Reise in die USA für zwei Personen zu den Summer X-Games. Zudem winken weitere tolle Sach- und Softwarepreise! Tretet an und beweist euer Können!
Weitere Infos unter: www.activision.de
05./ 06. April 2002 München
Saturn Hansa/Schwanthalerstraße 115
05./ 06. April 2002 Hamburg
Makro Markt, Kieler Straße 433
12./ 13. April 2002 Berlin
Pro Markt, Kurfürstendamm 203-208
12./ 13. April 2002 Nürnberg
FunMedia, Rothenburger Straße 5-11
19./ 20. April 2002 Regensburg
Media Markt, Bajuwarenstraße 20
19./ 20. April 2002 Köln
Saturn, Hohestraße 41-53
26./ 27. April 2002 Frankfurt
Saturn, Berger Straße 125-129
26./ 27. April 2002 Stuttgart
Media Markt, Arnulf-Klett-Platz 1-3
03./ 04. Mai 2002 Leipzig
Zur 48, Wachsmuthstraße 10
Powered by:
PlayStation
PlayStation 2
play
TONY HAWK'S PRO SKATER 3
birdhouse
0:10
360 INDY NOSEBONE
PlayStation
Kompatibel mit PlayStation® und PlayStation® 2
PlayStation 2
GAME BOY COLOR
GAME BOY ADVANCE
NEVERSOFT
ACTIVISION O2
SPORTS REVOLUTION
ACTIVISIONO2.COM
© 1999-2001 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Activision O2, Tony Hawk's Pro Skater and Pro Skater are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. Tony Hawk is a trademark of Tony Hawk. All Rights reserved. Game Boy Color version developed by HotGen Studios Ltd. Game Boy Advance version developed by Vicarious Visions, Inc. PlayStation 2 version developed by Neversoft Entertainment, Inc. and PlayStation version developed by Shaba Games, LLC. © 2001 Nintendo. Game Boy is a trademark of Nintendo Co., Ltd. Game Boy Advance and Game Boy Advance logo are trademarks of Nintedo Co., Ltd. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

ENTWICKLER: Visual Sciences, England (www.ea.com)

F1 2002

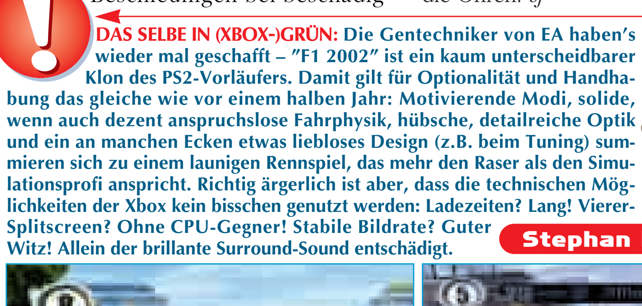

Environment Mapping auf der Karosserie, funktionierende Seitenspiegel, Dreck auf dem linken Reifen: An optischen (und akustischen) Effekten mangelt es EAs F1-Sim wahrlich nicht.

Die animierte Crew: Im Training lernt Ihr, rechtzeitig in der Boxengasse abzubremsen und einzulenken.

***Nicht nur im** wirklichen Leben dreht sich die Formel 1 hauptsächlich um eines: Geld. Auch bei der Versoftung des in Deutschland beliebtesten Rennsports sind jede Menge Moneten im Spiel – und das nicht nur beim Einkauf einer aktuellen Lizenz. So kommt es wohl nicht von ungefähr, dass Xbox-Zocker als erste und bereits jetzt an der aktuellen Saison teilnehmen dürfen – die PS2-Version von "F1 2002" wird momentan nicht mal auf der Release-Liste von EA aufgeführt. Einen offiziellen Grund dafür gibt's zwar nicht, dass hier aber (wie bereits bei diversen PS2-Titeln geschehen) zeitliche Exklusivität erkauft wurde, ist gut vorstellbar.*

Dank der Konsolenneuerscheinungen in diesem Jahr kann EA Sports mehr denn je seinem Lieblingshobby, der Lizenzausschlachtung, frönen. Nach NHL und NBA zum Start bekommt die Microsoft-Konsole nun ihre erste Formel-1-Simulation verpasst – mit ihr debütiert zugleich die aktuelle Saison 2002 in der Konsolenwelt.
So dürft Ihr zum ersten Mal in die Rolle des Toyota-Piloten McNish schlüpfen, zudem verzichtet Ihr auch auf den Mercedes-Finnen Hakkinen, der 2002 wegen Müdigkeit am Steuer durch seinen Landsmann Raikkonen ersetzt wird. Nicht ganz zeitgemäß ist dafür die Gestaltung des Hockenheimrings: Die Änderungen in der Streckenführung wurden von EA Sports noch nicht implementiert. Als Kenner des PS2-Vorgängers "F1 2001" werdet Ihr eines aber ganz sicher vermissen: Erweiterte Optionen und Modi sowie neues Design.
Das soll aber nicht heißen, dass die Xbox-Königsklasse nicht mit reichlich motivierendem Raserfutter gesegnet wäre. Bevor Ihr nämlich irgendwas anderes als ein schnelles Rennen beginnen dürft, müsst Ihr erstmal die Fahrschulbank drücken. Bei diversen Aufgaben vom Kurvenfahren bis zum gefühlvollen Beschleunigen bei beschädigtem Motor unterbietet Ihr hier vorgegebene Zeiten, um Varianten wie Grand Prix, Gesamt-WM, selbstgestaltete Meisterschaft oder Team-Duell freizuschalten. Der eigentliche Rennzirkus gestaltet sich wie von aktuellen F1-Spielen gewohnt: Fahrt die gesamte Saison oder nur ein einzelnes Wochenende, das sich jeweils aus freiem Training, Qualifying, Warm-Up und Sonntagsrennen zusammensetzt. Um Beschäftigungsdauer und Anspruch an Eure aktuelle Stimmung anzupassen, dürft Ihr im Vorfeld fröhlich Optionen an- und abwählen: Neben der Festlegung auf eine von drei Gegner-KIs sowie Wettervarianten und der Rennlänge schaltet Ihr so auch Schäden, interaktive Boxenstopps (= rechtzeitiges Knöpfchendrücken), Reifenabnutzung oder FIA-Regeln an bzw. ab. Die Handhabung und Sensibilität Eures Boliden bestimmt Ihr erst kurz vorm Verlassen der Box: 'Normal' verzeiht Euch gröbste Fahrfehler, 'Simulation' verlangt nach ein bisschen Gespür im Umgang mit Gas und Bremse. Nur bei letzterer Variante dürft Ihr in einem Tuning-Menü an ein paar Wagen-Attributen herumschrauben. Auch die Multiplayer-Funktionalität (Komplettfeld nur bei zwei Teilnehmern) und die Beschränkung von Geplapper auf den Boxenfunk kennt man aus dem PS2-Vorläufer. Dafür knattern Euch mit der richtigen Surround-Ausstattung die Motoren der Gegner herrlich ortbar um die Ohren. *sf*


Die Fahrt im Regen ist atmosphärisch inszeniert – samt Tropfen auf der virtuellen Kamera, egal in welcher Perspektive.


DAS SELBE IN (XBOX-)GRÜN: Die Gentechniker von EA haben's wieder mal geschafft – "F1 2002" ist ein kaum unterscheidbarer Klon des PS2-Vorläufers. Damit gilt für Optionalität und Handhabung das gleiche wie vor einem halben Jahr: Motivierende Modi, solide, wenn auch dezent anspruchslose Fahrphysik, hübsche, detailreiche Optik und ein an manchen Ecken etwas liebloses Design (z.B. beim Tuning) summieren sich zu einem launigen Rennspiel, das mehr den Raser als den Simulationsprofi anspricht. Richtig ärgerlich ist aber, dass die technischen Möglichkeiten der Xbox kein bisschen genutzt werden: Ladezeiten? Lang! Viererr-Splitscreen? Ohne CPU-Gegner! Stabile Bildrate? Guter Witz! Allein der brillante Surround-Sound entschädigt.

Stephan Freundorfer



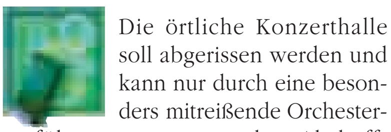



Links verursacht Ihr durch Touchieren des Vordermanns einen Unfall, oben habt Ihr den Crash schon hinter Euch.

ANDERE VERSIONEN
Der PS2-Vorläufer wurde in MAN!AC 11/2001 mit 78% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: Desert Productions, Japan (www.eidos.de)

Mad Maestro



Die örtliche Konzerthalle soll abgerissen werden und kann nur durch eine besonders mitreißende Orchestervorführung gerettet werden: Als hoffnungsvoller Jungdirigent mit dem sinnigen Namen Takt nehmt Ihr deshalb in "Mad Maestro" die Herausforderung an und versucht, den Erfolg herbei zu musizieren. In elf Spielstufen müsst Ihr dabei durch Knopfdrücken im Takt der Musik Euren Stab schwingen: Der Clou an der Sache: Zwar braucht Ihr praktisch nur einen Button (sowie gelegentlich an besonders wichtigen Stellen eine Richtungstaste), dieser muss aber unterschiedlich stark gedrückt werden. Auf dem Bildschirm bewegt sich eine Markierung durch mehrere Kreise, deren Farbe Euch sagt, wie fest Ihr aufs Knöpfchen hämmern solltet: Blau bedeutet leicht, rot kräftig, grün mittelstark. Begabte Dirigenten schalten nach dem großen Konzertfinale rund 35 klassische Musikstücke sowie zehn Minispiele frei, bei denen Ihr u.a. ein Feuerwerk zünden sollt. *us*



Verwirrende Falle: Einige Musikstücke haben keinen Vier-Viertel-Takt und nutzen deshalb weniger Kreise.

Die gelben Kreise symbolisieren den Medley-Modus, bei dem Ihr nicht auf die Druckstärke achten müsst.

Gute Stabschwinger ernten einige Minispiele wie diese Löschaktion

"MAD MAESTRO" IST KEIN GEWÖHNLICHES MUSIKSPIEL: Die Einschränkung auf einen einzigen Knopf sorgt dafür, dass trotz der zahlreichen (aber aus dem gleichen Genre stammenden) Musikstücke das Geschehen etwas eintönig und stellenweise nervig ausfällt: An die verschiedenen Druckstärken kann man sich zwar gewöhnen, trotzdem wäre der Einsatz von drei Buttons handlicher gewesen. Die elektronische Klassik (leider mit Klangschwächen durch den Synthie-Einsatz) sollte Euch natürlich gefallen, sonst könnt Ihr "Mad Maestro" trotz quietschbunter Optik praktisch vergessen. Wer sich aber reinhängt und nicht an der eng abgestecke Handhabung stört, kann nicht zuletzt dank der netten Minispiele eine Weile akzeptabel dirigieren.

Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Eidos
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	65 Euro
GRAFIK	69%
SOUND	72%

Spielspaß 65%

Rhythmische Dirigiererei mit zahlreichen Klassikstücken und innovativer Analogkontrolle, allerdings etwas eintönig.





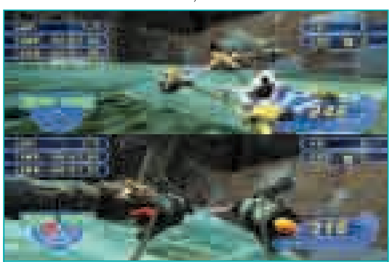
ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: Rainbow Studios, USA (www.rainbowstudios.com)

Star Wars Racer Revenge

Öffnet die Mottenkiste und zieht Euer Vollgas-Outfit wieder an: Acht (Story-) Jahre nach Teil 1 gehen die Schwebeflitzer bei "Star Wars Racer Revenge" wieder an den Start. Wie gehabt treten Anakin, Sebulba & Co. auf fünf Planeten mit insgesamt 13 Kursen an, um den besten Pod-Piloten unter sich zu ermitteln. Um zum nächsten Rennen qualifiziert zu werden, benötigt Ihr mindestens einen dritten Platz – Profis demolieren nebenher noch einige Konkurrenten, denn Grummel-Alien Watto zahlt eine fette Prämie für so entstehende Ersatzteile. Und die investiert Ihr wiederum in die Aufrüstung Eures Flitzers. Im Rennen zündet Ihr auf Knopfdruck einen Turbo, der bei Dauerbelastung allerdings ebenso Schäden verursacht wie Rempeleien Eurer Gegner. Damit Ihr nicht in die Luft fliegt, aktiviert Ihr die Instant-Reparatur, die Euch allerdings kurzzeitig verlangsamt. Ambitionierte Lucas-Jünger versuchen sich außerdem an der Alternativsteuerung, bei der Ihr die Flitzerdüsen mit den beiden Analogsticks kontrolliert. *us*

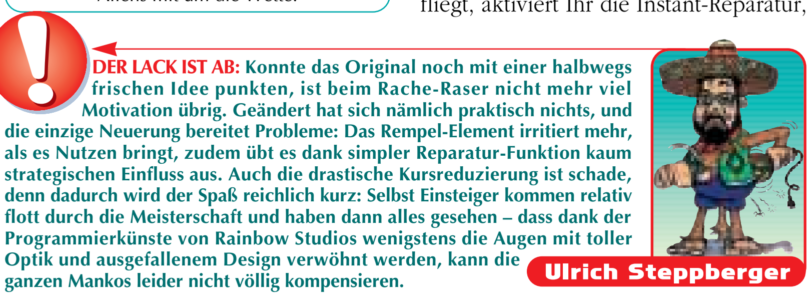


Zu zweit gibt's keine Ruhe: Auch im Splitscreen rasen nämlich eine Horde CPU-Aliens mit um die Wette.



Keine Zeit für Sightseeing: Die hübschen Details am Pistenrand kriegt Ihr in der Hektik kaum mit.

Nett, aber unpraktisch: Die ungewöhnliche Perspektive zwischen den Düsen.



DER LACK IST AB: Konnte das Original noch mit einer halbwegs frischen Idee punkten, ist beim Rache-Raser nicht mehr viel Motivation übrig. Geändert hat sich nämlich praktisch nichts, und die einzige Neuerung bereitet Probleme: Das Rempel-Element irritiert mehr, als es Nutzen bringt, zudem übt es dank simpler Reparatur-Funktion kaum strategischen Einfluss aus. Auch die drastische Kursreduzierung ist schade, denn dadurch wird der Spaß reichlich kurz: Selbst Einsteiger kommen relativ flott durch die Meisterschaft und haben dann alles gesehen – dass dank der Programmierkünste von Rainbow Studios wenigstens die Augen mit toller Optik und ausgefallenem Design verwöhnt werden, kann die ganzen Mankos leider nicht völlig kompensieren.

Ulrich Steppberger

HERSTELLER	LucasArts
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	78%
SOUND	71%

Spielspaß 73%

Episode 1.5: Hübsch anzusehende und schick präsentierte, aber arg kurze und ideenarme Zukunftsraserei.



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die Vorgänger erschienen für N64 und Dreamcast.

ENTWICKLER: Ubi Soft Barcelona, Spanien (www.ubisoft.de)

Pro Rally 2002



Ihr habt mit diversen Wetterbedingungen zu kämpfen: Wenn es wie hier regnet, wird der Untergrund natürlich weniger griffig.



Bei den Arcade-Rennen wird die Straße schnell zu eng: Dummerweise sorgt hier die nervige Kollisionsabfrage für arg abrupte Bremsungen bei Auffahrunfällen.

Ein Herz

für schmale Geldbeutel hat Ubi Soft neuerdings bei sich entdeckt: So kostet "Pro Rally 2002" wie das ebenfalls in dieser Ausgabe getestete Strategiespiel "Conflict Zone" gerade mal 30 Euro und ist somit neben den Platinum-Veröffentlichungen die günstigste PS2-Titel-Wahl auf dem Markt. Auch andere Ubi-Neuheiten sind für weniger Euro als üblich zu bekommen: Für u.a. "Worms Blast" (Test auf Seite 75), "Legend of Alon d'Ar" oder "Monster Jam Maximum Destruction" fallen lediglich 45 Euro an.

Bevor sich im Herbst die Rallye-Neuveröffentlichungen mit "Colin McRae 3", "V-Rally 3" oder dem nächsten "WRC" stapeln, nutzt Ubi Soft die verübergehende PS2-Ebbe im Genre und füllt die Lücke mit "Pro Rally 2002". Auf über 40 Etappen und Rallycross-Kursen in acht Ländern gebt Ihr Euer Können zum besten: So müsst Ihr z.B. im verschneiten Schweden besonders gefühlvoll fahren, um nicht aus den eisigen Kurven zu fliegen, während die Asphaltabschnitte in den spanischen und französischen Bergen mit engen Kurven und fiesen Begrenzungen aufwarten, die Euren Temporausch jäh stoppen.

Als angehender Rallye-Künstler versucht Ihr Euch in verschiedenen Disziplinen: Während Ihr bei Trainingsläufen in Zeitrennen alleine unterwegs seid, rangeln im Arcade-Modus fünf CPU-Gegner mit Euch um die Spitzenposition. Nur wenn Ihr alle regionalen Läufe gewinnt, schaltet Ihr neue Autos und Rennvarianten frei: Bei der 'Trophy' kämpft Ihr auf Rundkursen nach Rallycross-Art im KO-System um den Sieg, während die 'Challenge'-Herausforderungen auch für Profis knackig ausfallen. Um an echten Rallyes teilnehmen zu dürfen, müsst Ihr zudem in einer Fahrschule zehn Lektionen bestehen – keine leichte Sache, denn neben einem Zeitlimit sitzt Euch ein Schadensmaximum und das strikte Kollisionsverbot im Nacken.

Zu zweit durch Eis und Schnee: CPU-Gegner gibt's im Splitscreen keine, dafür bleibt das Geschehen immer angenehm flott.

Habt Ihr die Zulassung erfolgreich ergattert, naht der Ernst des Lebens: In der Meisterschaft (je nach Wahl und Erfahrung in einer von drei Autoklassen) müsst Ihr nämlich nicht einfach nur unter der von der Konkurrenz aufgestellten Richtzeit bleiben, sondern Euch auch noch um Euren Wagen kümmern. Vor dem Start lohnt sich ein Blick auf die Kursbeschaffenheit und das Wetter, um daran die Reifenwahl und das Fahrzeug-Setup zu orientieren. Wer danach zu rabiat durch die Gegend prescht, verbeult das Blech und kassiert allerlei nicht nur kosmetische Schäden: Defekte Teile wie Motor, Bremsen und Lenkmechanik behindern Euch während der Fahrt, nur zwischen Etappen darf repariert werden – sofern in der kurzen Pause genug Zeit dafür bleibt. *us*



WENN ICH MIR "PRO RALLY 2002" SO ANSEHE, scheint zumindest eins klar – das nicht in teure Lizenzen investierte Geld wurde hier (zumindest großteils) sinnvoll in die Entwicklung eines unterhaltsamen Spiels gesteckt. In einigen Apsekten wird der große Konkurrent "WRC" nämlich locker in die Tasche gesteckt: Zwar fallen Kursoptik und -anzahl nicht ganz so üppig aus, zudem wirken die Automodelle nicht besonders detailliert, dafür findet Ihr mehr Abwechslung als bei der Sony-Konkurrenz. Die packenden 'Trophy'-Läufe sorgen ebenso wie der Arcade-Modus für spannende Duelle, ärgern Euch allerdings mit einem nervigen und nicht sonderlich realistischem Kollisionsverhalten bei Remplern. Die Standard-Rallyes wiederum fordern Euch mit abwechslungsreichen und hübsch in Szene gesetzten Etappen. Die knackige Fahrschule führt Euch zudem gut ins Geschehen ein, allerdings vermisst Ihr gerade im Profi-Modus eine klare Übersicht, wo Ihr bereits Siege verzeichnen konntet. Trotz dieser kleinen Mängel lohnt sich die spaßige "Pro Rally 2002" dennoch – nicht nur für Motorsport-Fans.

Ulrich Steppberger

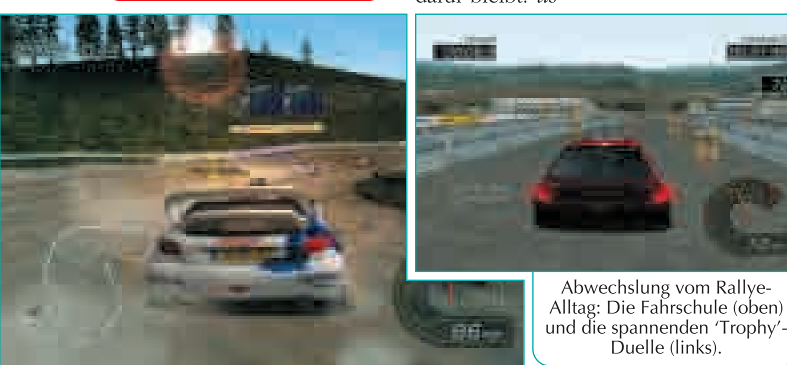


HERSTELLER	Ubi Soft
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	30 Euro
GRAFIK	76%
SOUND	68%

Spielspaß 77%

ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

Technisch unauffällige, aber abwechslungsreiche und unterhaltsame Rallye-Raserei mit kleinen Schwächen.



Abwechslung vom Rallye-Alltag: Die Fahrschule (oben) und die spannenden 'Trophy'-Duelle (links).

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.







GameCube schwarz / indigo ... Mai '02 € 249,-

Zubehör

Controller Original Black ... Mai '02 € 39,95
Controller Orig. Clear Purple ... Mai '02 € 39,95
RGB_Kabel ... Mai '02 € 29,95
Memory Card Original ... Mai '02 € 19,95

Spiele

Batman Vengeance ... Mai '02 € 59,95
FIFA 2002 World Cup ... Mai '02 € 59,95
Luigi's Mansion ... Mai '02 € 56,95
Pikmin ... Mai '02 € 56,95
Sonic Adventure 2 ... Mai '02 € 59,95
Star Wars: Rogue Squadron 2 Mai '02 € 59,95
Wave Race: Blue Storm ... Mai '02 € 56,95

PSone Console ... € 129,-

Zubehör

Jaguar Racing Controller ... € 14,95
PSone Controller Low Budget ... € 7,95
PSone Pad mit 1 Mb Mem Card ... € 9,95
Xploder CD 9000 Director's Cut ... € 29,95

Spiele

Cool Boarders 4 Platinum ... € 19,95
Destruction Derby Raw Platinum ... € 19,95
Glöckner von Notre Dame ... € 14,95
One Piece Mansion ... € 19,95
Tomb Raider 5 - Chronik - Platinum ... € 24,95
Toonenstein Geisterstunde ... € 24,95

PlayStation 2

€ 339,-
Playstation 2 incl. Metal Gear Solid 2



€ 84,95
Time Crisis 2 inclusive Gcon 2

Playstation 2 Console ... € 299,-

Zubehör

Analog Controller Dualshock 2 ... € 29,95
Memory Card 2 (8 Mb) ... € 44,95
Action Replay 2 ... € 44,95
Vertical Stand Original ... € 14,95
V-Stand m. Multitap & DVD Fernbed. € 49,95

Spiele

Ace Combat 4: Distant Thunder ... € 59,95
Air Blade ... € 59,95
Baldur's Gate - Dark Alliance ... € 59,95
Blood Omen 2 ... € 59,95
Conflict Zone ... € 29,95
Dark Summit ... € 59,95
Deus Ex ... € 59,95
Ecco the Dolphin ... € 59,95
Final Fantasy 10 ... Mai '02 € 59,95
Grandia 2 ... € 59,95
Headhunter ... € 59,95
ICO ... € 59,95
Maximo: Ghost to Glory ... € 60,95



Zubehör

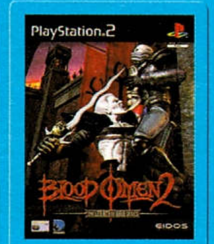
Controller Original ... € 39,95
DVD Playback Kit mit Fernbeienung .. € 49,95

Spiele

Blood Wake ... € 69,-
Cel Damage ... € 69,-
Crash Bandicoot: Zorn des Cortex ... € 59,95
Dark Summit ... € 69,-
Dead or Alive 3 ... € 69,-
Genma Onimusha ... € 69,95
Halo ... € 69,-
Project Gotham Racing ... € 69,-
Rallysport Challenge ... € 69,-
Tony Hawks Pro Skater 3 ... € 69,-



Grandia 2
€ 59,95



Blood Omen 2
€ 59,95

No One Lives Forever ... € 59,95
Police 24/7 ... € 59,95
REZ ... € 59,95
Shadow Hearts ... € 59,95
Space Channel 5 v1 ... € 59,95
Time Crisis 2 incl. Gcon 2 ... € 84,95
Vampire Night ... Mai '02 € 59,95
Virtua Fighter 4 ... Mai '02 € 59,95
WipeOut Fusion ... € 59,95

Sonderangebote

Arctic Thunder ... € 20,-
Atlantis ... € 30,-
Bass Strike ... € 30,-
Evil Twin ... € 30,-
Jet Ski Riders ... € 25,-
Silent Hill 2 ... € 40,-
Silent Scope 2 ... € 35,-
Stunt GP ... € 25,-
Warriors of Might and Magic ... € 20,-
Legends of Wrestling ... € 40,-
Jerry McGrath Supercross ... € 40,-
Moto GP ... € 30,-

Platinum

Dead or Alive 2 ... € 29,95
Formel 1 2001 ... € 29,95
Gran Turismo 3 ... € 29,95
Tekken Tag Tournament ... € 29,95
Red Faction ... € 29,95
UEFA Champions League 2001/2002 € 22,-

Schnell, schneller, Theo Kranz e-TAINMENT:
Unser besonderer **Schnellservice**: Ihre bis 15:30 bestellte Ware verlässt noch am **selben Tag** unser Haus und ist in der Regel am **nächsten Morgen** bei Ihnen. Beim gleichzeitigen Versenden von 3 lieferbaren Artikeln sogar **portofrei***! Nutzen Sie unseren **Vorbestell-Service**: Sie zahlen nur für die erste Lieferung Portogebühren, die Nachlieferungen sind **portofrei***!
Versandkosten innerhalb Deutschlands: **Post** Nachnahme: € 2,95 zzgl. Nachnahmegebühren. **UPS** Nachnahme: € 9,95.
Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange der Vorrat reicht. *Bei Nachnahmebestellung fallen Nachnahmegebühren an. *Gilt nicht für Ausland. <TBA>: Noch nicht bekannt.

Bestell-Hotline (Mo-Fr: 10⁰⁰ Uhr - 20⁰⁰ Uhr, Sa: 10⁰⁰ Uhr - 16⁰⁰ Uhr):

0931 - 32 916 16

oder 0931 - 32 91 611 - versand@tk-etainment.de

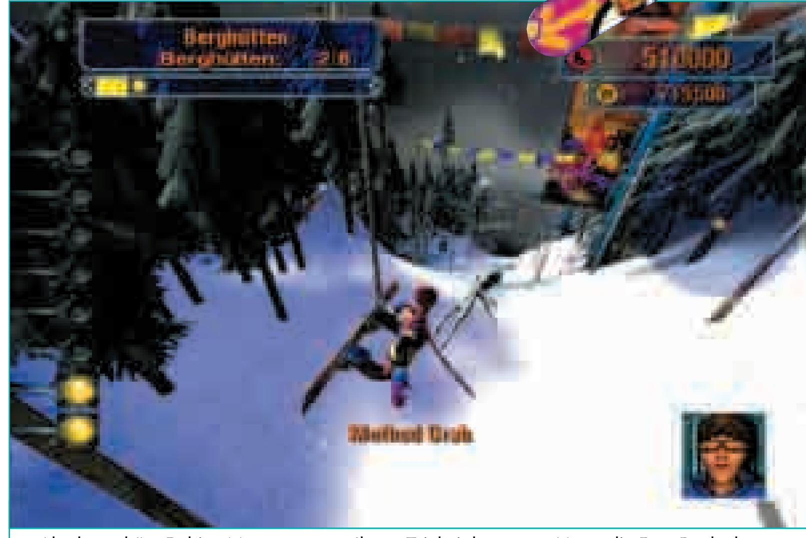
Versand: Theo Kranz e-tainment e.K. - Juliuspromenade 9/11 - 97070 Würzburg - Tel: 0931 - 32 916-11 - Fax: 0931 - 32 916-15

ENTWICKLER: RADICAL ENTERTAINMENT, KANADA (WWW.RADICAL.CA)

Dark Summit



Der natürlich Feind des Snowboarders ist bekanntlich der Skifahrer, der in "Dark Summit" zudem noch von bösartigen Bernhardinern unterstützt wird.



Akrobat schön: Ruhige Momente nutzt Ihr zu Trickeinlagen von Naya, die Euer Punktekonto aufbessern und Euch damit neue Ausrüstungsgegenstände verschaffen.

Product Placement

ist ja gerade in Trendsportspielen nichts besonderes mehr, schließlich will jeder halbwegs bekannte Hersteller seine Boards und Klamotten potenziellen Kunden näher bringen. Dass aber in einem Snowboardspiel diese naheliegenden Sponsoren nicht zum Zuge kommen, ist ebenso ungewöhnlich wie der bei "Dark Summit" kaum zu übersehende Geldgeber: Mobiltelefonhersteller Nokia hat seinen Markennamen auffällig platziert – Eure jeweiligen Aufträge bekommt Ihr nämlich per Handy übermittelt, das samt Firmenlogo wenig dezent in einer Bildschirmecke prangt.

Auf dem Mount Garrick spielen sich geheimnisvolle Dinge ab: Der Gipfel wird von bewaffneten Schutztrupps rund um den jähzornigen Chief O'Leary so streng bewacht, dass Fort Knox dagegen wie ein Kindergarten wirkt. Besonders ärgerlich ist das für die ortsansässigen Snowboarder, denn eigentlich wäre der Berg ein geradezu perfektes Wintersportgebiet. Und weil in jedem Trendsportler ein heimlicher Rebell steckt, beschließt die Sippe rund um die rothaarige Naya prompt, dem Geheimnis auf die Spur zu kommen – schließlich sind die merkwürdigen grünen Giftmüllpfützen mitten im Schnee ja schon etwas verdächtig.

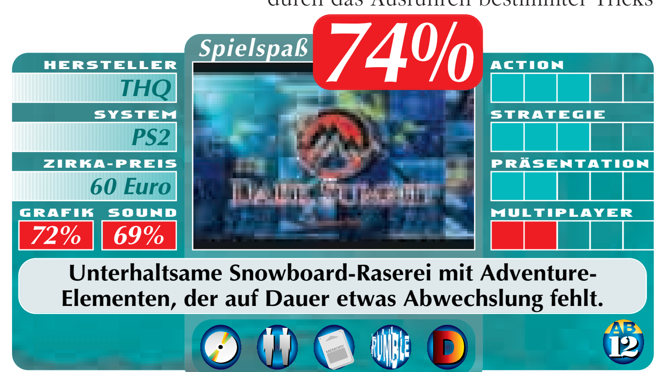
Ähnlich wie bei "Amped" auf der Xbox drangsalieren Euch bei "Dark Summit" keine lästigen Zeitlimits: Wie schnell oder langsam Ihr die ingesamt vier Abhänge nach unten kurvt, bleibt Euch überlassen; auch die sonst üblichen Wettrennen gegen Konkurrenten fallen (fast) komplett weg. Damit Ihr aber in der Aufklärung des Rätsels weiter kommt, müsst Ihr auf den Abfahrten dennoch verschiedene Aufgaben erfüllen. Was genau Ihr tun sollt, erfahrt Ihr immer erst, sobald Ihr ein spezielles Tor durchquert habt: Anfangs reicht es noch, durch das Ausführen bestimmter Tricks Punkte zu sammeln, später müsst Ihr vorgegebene Gegenstände zertrümmern, versteckte Extras finden oder vor aggressiven Skifahrern flüchten. Gelingt Euch das, bevor Ihr eine bestimmte Distanz hinter Euch gebracht habt, winken Hinweise zur Lösung des Mysteriums und der Zugang zu höher gelegenen Gebieten. Für bessere Snowboards und Klamotten müsst Ihr Eure akrobatischen Künste beweisen: Jeder Flip, Grab und Grind wird auf einem zweiten Punktekonto verrechnet und in einer Berghütte gegen frisches Material getauscht. Damit Euch das leichter fällt, findet Ihr auf den Pisten Symbole, durch die Ihr aufwändigere Tricks lernt.

Während Ihr im Zuge der Story als einsame Wölfin über den Schnee rauscht, könnt Ihr Euch im Splitscreen mit einem befreundeten Boarder duellieren: Je nach Spielvariante geht es um die abschließende Platzierung oder darum, wer besser trickst bzw. mehr Objekte auf der Piste demoliert. Hier stehen auch diverse Zusatzfahrer zur Auswahl, die im Solomodus erst nach dem Durchspielen freigeschaltet werden. *us*

IDEENREICH IST "DARK SUMMIT" ALLEMAL: Zwar verfolgt auch "Amped" das Prinzip des freien Herumfahrens ohne Dauerdruck, aber die Verknüpfung mit einer durchaus interessanten Mystery-Story gab es bislang noch nicht. Die verschiedenen Aufträge lassen zwar zwangsläufig auf Dauer etwas die Abwechslung vermissen und die unterschiedlichen Hänge präsentieren nicht ausreichend optische Unterschiede, aber für eine gute Weile werdet Ihr bestens motiviert. Zudem ist die Steuerung erfreulich eingängig und auch für Einsteiger schnell nachvollziehbar: Besonders die schicken Spezialtricks gehen leicht von der Hand, bei Grinds müsst Ihr Euch keine Sorgen ums Gleichgewicht machen. Technisch gibt es nicht viel zu meckern: Zwar bemerkt Ihr gelegentlich Pop-Ups und dezente Bildrateneinbrüche, doch auf den Spielspaß haben die nur wenig Einfluss. Weniger gut gefällt mir dagegen, dass schon auf dem zweiten Abhang einige ziemlich schwere Aufgaben gestellt werden und Ihr die Bonusfahrer erst bekommt, wenn Ihr das Spiel komplett geschafft habt – kleine Belohnungen zwischendurch wären sinnvoller gewesen.



Ulrich Steppberger



HERSTELLER	SYSTEM	ZIRKA-PREIS	GRAFIK	SOUND	Spielspaß
THQ	PS2	60 Euro	72%	69%	74%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Unterhaltsame Snowboard-Raserei mit Adventure-Elementen, der auf Dauer etwas Abwechslung fehlt.



Im Splitscreen kämpft Ihr gegeneinander um die beste Zeit oder möglichst viele Trickpunkte bzw. zerstörte Gegenstände.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen für Xbox und Gamecube sind in Arbeit.


VIDEO & GAME
Tel. 030-962 77777
An- & Verkauf
Auszuge aus unserer Preisliste
Coole Preise
Importspiele Hier!
...wir wissen was Sie möchten...
Rund um die Uhr einkaufen im Onlineshop www.videogame.de
Sofortiger Zugriff auf alle FSK 18 Titel. * mit Ausweissabfrage
XBOX
PC GAMES
PlayStation 2
GAMECUBE
Dreamcast
DVD
ZENTRALE
VERSAND / GROSSHANDEL
Berliner Allee 106
13088 Berlin
Unsere GAMESHOP's
MediaTOTAL in Witten
Breddestraße 38
58452 Witten
Neu ab April:
in 42105 Wuppertal
Wilhelmstraße 3
Video & Game
Berliner Allee 106
13088 Berlin
Verkauf / Verleih
e-mail: info@videogamel.de
Reparaturservice
Für fast alle Konsolentypen
http://www.videogame.de
Coming Soon
Age of Empire 2 Dt 55
Win Back Covert Assault Dt 50
Maximo Dt 55
Commandos Dt 55
Salt Lake City Dt 55
18 Wheeler Dt 55
Conflict Zone Dt 55
Wipe Out - Fusion! Dt 55
Capcom vs SNK Dt 55
Silent Hill 2 Dt 55
SSX Tricky Dt 55
Trop Ship Dt 55
Legend of Wrestling Dt 55
FIFA Soccer 2002 Dt 55
Gran Turismo 3 Dt 55
Wer wird Millionär 2 Dt 55
Half Life Dt PV 55
Head Hunter Dt 55
Hidden Invasion Dt 55
Bass Strike Dt 55
Klonoa 2 Dt 55
Soul Reaver 2 Dt 55
02/2002
Metal Gear Solid 2 Dt 55
NBA Live 2002 Dt 55
NHL Hockey 2002 Dt 55
Burn Out Dt 45
Project Eden Dt 55
Superstar Soccer Evo. Dt 55
Devil May Cry Dt 55
WWF Smackdown! Just Dt 55
Heavy Metal Geo Dt 23
Evil Twin Dt 45
Sonic 2 Dt 45
Heat Hunter Dt 43
Crazy Taxi 2 Dt 43
NBA 2K2 Dt 71
Grand Theft Auto 2 Dt 25
Hidden & Dangerous Dt 25
Alone in the Dark Dt 45
90 Minutes Dt 45
MSR Dt 30
Dreamcastspezialversand
Dreamcast
Outtrigger Dt 40
UFC Figthing Dt 30
Resident Evil 3 Dt 25
Spiderman Dt 50
Skies of Arcadia Dt 50
Heavy Metal Geomatrix US 50
World Series 2k2 US 71
Alien Front + Micro US 60
Playstation
Breath of Fire Dt 45
Dragon Ball GT Dt 45
Dragon Ball Ultimate 22 Dt 45
Resident Evil 3 Dt 35
Resident Evil Survivor Dt 35
Hidden & Dangerous Dt 15
Tony Hawks 3 Dt 45
The Italien Job Dt 45
Spiderman 2 Dt 45
Duke Nukem Lad of Babe Dt 15
Viele Spiele schon ab 14,90 DM
Terminator 2 limited Box Dt 30
From Dusk Till Down ab 16 Dt 28
Tombraider auf Anf.
Das Experiment Dt 29
Der Schuh d. Manitus Dt 29
Diverse DVD18 mit Altersnachweis
Red Faction Dt 40
Commandos 2 Dt 40
Command Conquer Yuri Dt 23
FIFA Soccer 2002 Dt 45
Jedi Knight 2 - uncut Dt 45
Dark Age of Camelot US 60
Civilization 3 US 45
NHL Hockey 2002 Dt 45
Silent Hunter 2 Dt 43
World War 3 Dt 40
NINTENDO 64
PGA Golf Dt 10
Mario Party 3 Dt 60
Conquers Bad Fur Day Dt 62
Poke Mon Stadium 2 Dt 71
MRC Racing Dt 25
Perfect Dark PV 65
Viele weitere Spiele schon ab 10,90
Mario Kart GBA Dt 43
Golden Sun GBA Dt 45
Breath of Fire GBA Dt 45
Rayman GBA Dt 50
Tony Hawks GBA Dt 45
Spiderman GBA Dt 45
Mario GBA Dt 43
Die Welt ist nicht genug GBA Dt 45
Wario Land 4 GBA Dt 45
Colin McRea Rally GBA Dt 45
Advance Wars Dt 45
NEUHEITEN / SONDERPOSTEN ERFRAGEN
MANGA
DVD
Aika Special Trial 1-4 Dt 40
Akira Dt 25
Blue Submarine Dt 40
Bubblegum Crisis Dt 30
Devil Hunter Yohko Dt 30
Dragon Ball Z diverse DVD's PV 40
Ghost in the Shell-Demnächst New
Gun Smith Cats Perfect Coll. Dt 30
Macross Complete Collection Dt 40
M.D. Geist Perfect Collection Dt 30
Okami diverse DVD's je 30
Perfect Blue Dt 30
Record of Lodos War Col. 1-2 je 30
Streetfighter Alpha The Movie PV 30
Tekken Dt 25
Viele weitere auch VHS Filme erfragen
Soundtrack
Final Fantasy 7 - Soundtrack 55
Final Fantasy 8 - Soundtrack 55
Final Fantasy 9 - Soundtrack 55
Final Fantasy 10 - Soundtrack 55
Chrono Cross - Soundtrack 49
Silent Hill 2 - Soundtrack 30
Shen Mue - Soundtrack 45
Legend of Dragon - Soundtrack 45
Resident Evil 3 - Soundtrack 25
Zelda - Soundtrack auf Anfrage
Playstation
Dreamcast
Nintendo 64
Saturn
Neo Geo Pocket
Game Boy
PC CD ROM
DVD
ANIME
Soundtracks
Actionfiguren
Merchandise
Lösungsbücher
Umbauten
Service
BESTELLHOTLINE:
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
HÄNDLERHOTLINE 030-962777-0
030 - 96277777
VISA
MasterCard
Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 10.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Ware wird noch am selben Tag versand. (Lagerware) Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 10 EUR. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Versandkosten betragen 6,00 EUR + NN Gebühr. Postanschrift: VIDEO & GAME, 13088 Berlin Berliner Allee 106. PV - Pal, Dt - Deutsch (es gelten die AGB der Firma Video & Game)
25.- EUR
40.- EUR
20.- EUR
25.- EUR
25.- EUR
9.- EUR
30.- EUR
14.- EUR
20.- EUR
20.- EUR
20.- EUR
20.- EUR

ENTWICKLER: Rage Studio Sheffield, England (www.rage.co.uk)

Crash



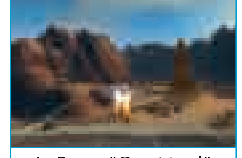
Die totale Zerstörung: Dank Nitro-Boost nehmt Ihr den Kollegen auf die Hörner. Der brennende Motor deutet auf dessen Ableben hin.



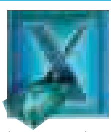
Die richtige Stätte für ein zünftiges 'Destruction Derby': Im Football-Stadion kämpft Ihr mit harten Bandagen, Sprünge durchs Tor bringen Extra-Zähler.

Fleißige Engländer:

Die nächsten Rage-Titel für die Xbox folgen schon bald – in den nächsten Monaten dürfen Microsoft-Jünger sowohl an einer Umsetzung von "David Beckham Soccer" Hand anlegen (dank FIFPro-Lizenz mit originalen Kadern ausgestattet), als auch mit dem Transformer-Spektakel "Gun Metal" herumballern. Allerdings überzeugte uns eine frühe Version des actionlastigen Titels noch wenig: Zwar protzt das Mech- bzw. Flugzeug-geballer mit üppigen Gefechten, mehr Tiefgang als die Dreamcast-Kamelle "Incoming" scheint das Spiel aber noch nicht zu bieten.

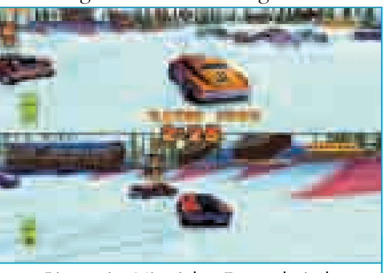


In Rages "Gun Metal" wechselt Ihr auf Knopfdruck zwischen Mech und Düsenjäger-Form



Die Entwickler-Veteranen Rage spielten schon immer gerne Vorreiter auf neuen Konsolen: So wundert's kaum, dass die Xbox kurz nach ihrem Europa-Start ein Produkt der Engländer serviert bekommt.

Der Name ist bei "Crash" Programm: In bester "Destruction Derby"-Manier zählen bei dem Rennspiel nämlich nicht Rundenzeiten und Spoilerwinkel, es geht hauptsächlich um eins – verwandle die Konkurrenten in rauchende Schrotthaufen, bevor sie selbiges mit dir tun. Für Solisten am interessantesten ist hierbei der Karriere-Modus: Auf einer Weltkarte wählt Ihr aus einer Handvoll Arenen Euren nächsten Wettbewerb. Werdet Ihr Erster im jeweiligen 'Event', tauchen weitere Stätten, hie und da auch neue Fahrzeuge in Eurer Garage auf. Was "Crash" von seiner Konkurrenz abhebt, ist der Variantenreichtum destruktiver Betätigung. So geht es nur in einem Teil der Levels darum, als letzter von einem halben Dutzend Piloten noch im Besitz eines fahrtüchtigen Untersatzes zu sein oder innerhalb eines Zeitlimits durch das geschickte Verbeulen der Gegner die meisten Punkte angesammelt zu haben. In einer 'Hasenjagd' zählen z.B. nur Karambolagen mit dem stetig wechselnden, durch einen Pfeil markierten Opfer, in einem Stunt Park lasst Ihr Euer Konto durch spektakuläre Sprünge und Rollen wachsen, auf einer kurzen Rennstrecke müsst Ihr in 36 Sekunden sämtliche herumstehenden Kisten zerdeppern und gleichzeitig mannshohen Kegeln ausweichen. Ganz selten ist auch defensives Verhalten gefragt: so müsst Ihr z.B. in einem Parkhaus drei Minuten lang den Attacken zweier KI-Gegner widerstehen. Insgesamt zehn Fahrzeuge stehen am Ende der Karriere zum Einsteigen bereit: Da kein Automobil-Hersteller seine Produkte gerne zur Zerstörung freigibt, müsst Ihr mit einer Fantasie-Palette Vorlieb nehmen, die allerdings vom Oldtimer über ein Stock Car bis zu amerikanischen Seventies-Schlitten reicht. Neben dem Aussehen unterscheiden sich die Karren auch kräftig in den fünf Attributen Tempo, Grip, Beschleunigung und (die wichtigsten Komponenten) Gewicht sowie Robustheit. Allerdings dürt Ihr nur in der Arcade-Variante (in der Ihr Eure eigenen Wettbewerbsregeln aufstellen könnt) vollkommen frei wählen. Um den Karriere-Modus herausfordernder zu gestalten, werden meist nur wenige Modelle je Event bereit gestellt; dafür bekommt Ihr beinahe immer einige Nitro-Rationen zugeteilt, dank denen Ihr kurzzeitig mit Mega-Karacho dem Konkurrenten in die Seite brettert. Sollen sich darüber menschliche Gegner ärgern, ladet Ihr bis zu drei Freunde in den Splitscreen ein. *sf*



Bis zu vier Mitspieler: Der technisch solide Splitscreen ist immer wieder für eine Runde gut.

'HEY, EIN RAGE-SPIEL, DAS NICHT NUR gut aussieht, sondern auch Laune macht' – das war mein erster, von klirrendem Blech und rauchenden Motoren getrübter Gedanke. Denn technisch kann man "Crash" nicht viel vorwerfen: Hübsche, polygonreiche und in viele Einzelteile zerfallende Karrosserien sowie hohe, meist konstante Bildrate entschädigen für die naturgemäß dezent unspektakulären Arenen. Auch die vielen verschiedenen Spielvarianten versprechen motivierende Zerstörungsorgien. Dass das Ganze letztlich doch etwas dröge anmutet, liegt an beizeiten trägen bzw. dummen KI-Gegnern, manchen arg billig gestalteten Events (z.B. dem Bussprung) und den unsäglichen Ladepausen. Nur für den kleinen PS-Hunger zwischendurch.

Stephan Freundorfer





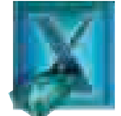
Mit den diversen Strecken schaltet Ihr auch neue Modi frei: Oben nutzt Ihr Rampen im Stunt Park, rechts jagt Ihr ein Opfer im Parkhaus.

ANDERE VERSIONEN

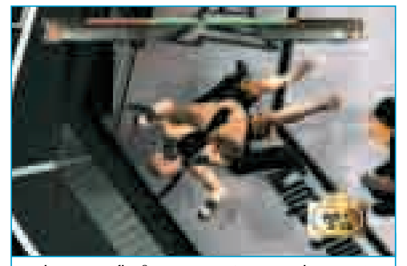
Eine PS2-Umsetzung ist in Arbeit.

ENTWICKLER: Dream Factory, Japan (www.ubisoft.de)

UFC Tapout



Die Prügelknaben der 'Ultimate Fighting Championship' wagen sich erstmals auf der Xbox ins Octagon: Wie gehabt ist bei dieser betont groben Kampfvariante (fast) alles erlaubt, was weh tut: Egal, ob Ihr mit einem auf Wrestling oder auf Karate spezialisierten Schläger antretet, mit Hilfe der "Tekken"-inspirierten Steuerung verdrescht Ihr Euer Gegenüber per Faustkampf oder mit Fußtritten. Ziel ist es, den Konkurrenten entweder komplett auszuknocken oder ihn zur Aufgabe zu zwingen – am besten gelingt das, wenn Ihr ihn irgendwie auf den Boden befördert und dann von oben drauf drescht. Zu hektisches Prügeln gefährdet Euch allerdings selber, denn die Energieleiste ist zweigeteilt: Zum einen zeigt sie Eure Reserven an, zum anderen Eure Kondition. Wer durch zuviel Gehaspel letztere erschöpft, wird leicht Opfer eines einzigen gezielten Gegenangriffs, selbst wenn er eigentlich noch länger kloppen könnte. Zum Glück lässt sich die Leistung durch gelegentliche Ruhepausen wieder aufbauen. Neben der Beteiligung an Einzelmatches tretet Ihr im Arcade-Modus gegen alle Kämpfer am Stück an oder wagt Euch in ein Turnier mit KO-System. *us*



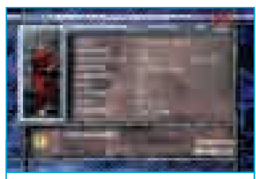
Blut muss fließen: Zarte Gemüter können's zwar abstellen, aber Shootfights ohne den roten Lebenssaft sind einfach farblos.



Berühmter Gast: Rapper-Rabauke Ice-T ist als einer der freispielbaren Charaktere dabei.



Kratzen und beißen ist nicht erlaubt – selbst wenn die Damen antreten



Karge Kost: Der lieblos hingeklatschte Kämpfereditor lässt Euch nur wenig Bastelfreiheiten.

NISCHENKLOPPER: Um an "UFC Tapout" Gefallen zu finden, solltet Ihr ein echter Anhänger des Shootfighting sein, denn für alle anderen Beat'em-Up-Fans wird zu wenig geboten. Zwar besitzt das Kampfsystem dank verschiedener Stilrichtungen und gediegener Konter- und Angriffslogik durchaus Tiefe, aber meistens endet ein Match dann doch in wüster Prügelei, die speziell gegen die CPU-Gegner oft genug zum Erolg führt. Die rund 30 Kämpfer sind detailliert gestaltet und gut animiert, dafür hapert's an der Restoptik: Das fade Octagon ist naturgemäß der einzige Kampfplatz und sieht ausgesprochen langweilig aus. Dass der Karrieremodus vom Vorgänger grundlos weggelassen wurde, schmerzt sehr: So bleibt "Tapout" nur ein Prügler für zwischendurch.



Ulrich Steppberger

HERSTELLER: Ubi Soft
SYSTEM: Xbox
ZIRKA-PREIS: 69 Euro
GRAFIK: 72% **SOUND:** 57%

Spielspaß 70%
Realistisch aufgezogene Brutalo-Kampfsportsimulation, der motiverende Spielmodi und optische Abwechslung fehlen.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Der Dreamcast-Vorgänger "UFC" (MAN!AC 11/2000) wird auf 75% abgewertet.

ENTWICKLER: Inland Productions, USA (www.inlandprod.com)

Arctic Thunder

Das Unvermeidbare tritt ein: Nicht nur verdiente Umsetzungskandidaten werden im Eiltempo auf die Xbox geschaufelt, auch einige Sondermüll-Aspiranten sollen arglosen Konsolenneulingen ein paar Euro aus der Tasche ziehen. Zur letzteren Kategorie gehört das kräftig missglückte "Arctic Thunder", bei dem Ihr im Gegensatz zum Speedboat-Vorgänger "Hydro Thunder" mit Schneebobs unterwegs seid. Extra-inflation, schwammige Steuerung und eine jenseits jeglicher Designlogik chaotische Kursführung verleiden Euch allerdings in Rekordgeschwindigkeit den Fahrspaß. Selbst den Splitscreen genießen höchstens extrem leidensfähige respektive masochistisch veranlagte Spieler.



Der Schein trügt: Nur selten ist das Geschehen bei "Arctic Thunder" auch nur annähernd so übersichtlich.

Daran ändern auch die prinzipiell interessanten Szenarien und die im Gegensatz zur PS2-Version wenigstens flüssige Grafik nichts – lediglich die unfreiwillig komischen Übersetzungsfehler ('fertik') sorgen für ein Minimum an Unterhaltung.

Schenkt "Arctic Thunder" Eurem Erzfeind, oder noch besser, straft es einfach mit gnadenloser Verachtung. *us*

HERSTELLER: Midway
SYSTEM: Xbox
ZIRKA-PREIS: 69 Euro
GRAFIK: 47% **SOUND:** 53%

Spielspaß 36%
Chaotisches Schneebob-Rennfiasko: Technisch nicht ganz so mies wie auf der PS2, trotzdem Finger weg!

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

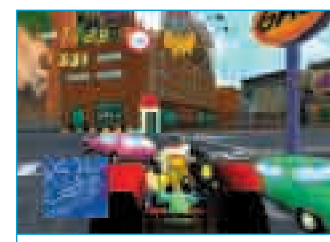
ANDERE VERSIONEN
Die PS2-Fassung erhielt in MAN!AC 1/2002 ebenfalls 36% Spielspaß, Gamecube-Fans werden in Kürze in den zweifelhaften Genuss einer Umsetzung kommen.

ENTWICKLER: Fox Interactive, USA (www.ea.com)

Simpsons Road Rage

Die gelbe Cartoon-Sippe aus Springfield feiert Ihre Xbox-Premiere mit der Umsetzung des "Crazy Taxi"-Clones "Road Rage". Als Chauffeur mit Dauergasfuß saust Ihr durch mehrere Ortsteile und sammelt herum stehende Kunden ein: Haben diese Ihr Fahrziel genannt, gebt Ihr Stoff und flitzt so schnell wie möglich und ohne Rücksicht auf Verluste dorthin, um ein ordentliches Trinkgeld zu kassieren.

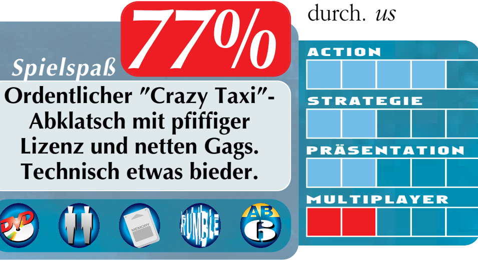
Gelegentlich gibt's Boni für zerstörte Zäune und Lampen oder kollisionsfrei überholten Zivilverkehr. Ein etwas mickrig geratener Missions-Modus bietet Solisten eine weitere Beschäftigungsmöglichkeit, im Splitscreen wiederum jagt Ihr wertvolle Passagiere um die Wette.



Wo der schottische Hausmeister Willie mit seinem Traktor entlangwalzt, wächst kein Gras mehr.

Technisch haut die harmlose Zeichentrickoptik niemanden vom Hocker, dafür gefallen die englischen Sprachsamples und die aufgebohrten, prägnanten Surround-Effekte.

Da das große Sega-Vorbild für die Microsoft-Konsole noch in weiter Ferne liegt, ist "Road Rage" eine willkommene Alternative für die hektische Taxifahrt zwischendurch. *us*



HERSTELLER: Microsoft
SYSTEM: Xbox
ZIRKA-PREIS: 69 Euro
GRAFIK: 69% **SOUND:** 77%

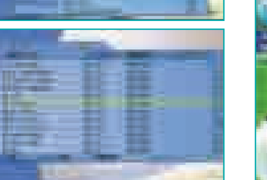
Spielspaß 77%
Ordentlicher "Crazy Taxi"-Abklatsch mit pfiffiger Lizenz und netten Gags. Technisch etwas bieder.

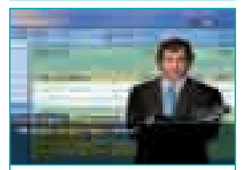
ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die PS2-Fassung wurde in MAN!AC 12/2001 getestet (Abwertung auf 77%), eine Gamecube-Umsetzung folgt.

ENTWICKLER: Koei, Japan (www.koei.co.jp)

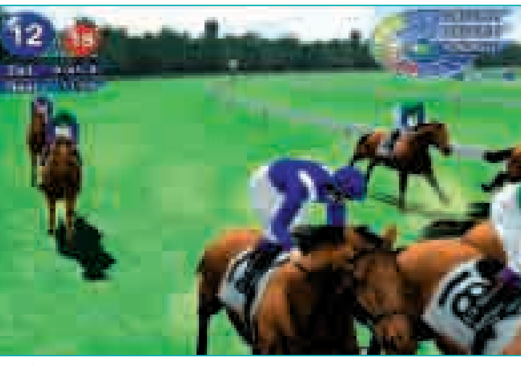
G1 Jockey





Ungelogen tausende Pferde dürft Ihr betrachten und (je nach Renommee) auch reiten

Schielende Jockeys haben's leichter: Während des Rennens müsst Ihr die Anzeigen rechts oben und das Feld im Auge haben.



Auf Schultertastendruck guckt Ihr Euch nach den Verfolgern um – Amateure werden die Taste eher selten brauchen...

Dank Koei und THQ kommen wir Europäer in den Genuss eines japanischen Leib- und Magengenres: Der Jockey-Simulation. Doch den Reitknecht der oberen Zehntausend zu mimen, ist gar nicht so leicht – ohne viel Interesse fürs Thema und etwas Know-How kommt Ihr nicht weit. So guckt Ihr Euch im Karriere-Modus die Pferde Eures und konkurrierender Ställe an, schätzt anhand diverser Attribute Temperament und Leistungsfähigkeit des Tieres ein und bewerbt Euch um das Recht, einen bestimmten Gaul beim nächsten Wettkampf satteln zu dürfen. Die Rennen – die Ihr zur Übung auch in einem Schnellstart-Modus bestreiten dürft – fordern einiges an Geschicklichkeit und Einfühlungsvermögen: Auf Knopfdruck legt Ihr einen guten Start hin, je nach Laune, Reserven und Ausdauer des Pferds lasst Ihr die Zügel locker (Gas geben) oder zieht dran (Bremsen) und bringt Euch in eine geschickte Position für den Schlussspurt, zu dem Ihr das Tier mit der Gerte antreibt. Wer nicht gern allein über den Acker hoppelt, lässt einen Kumpel im horizontalen oder vertikalen Splitscreen mitgaloppieren. *sf*





Spielspaß 62%

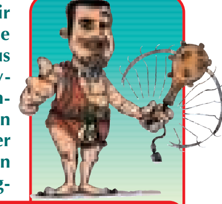
Nur für Anhänger der Thematik: Technisch ansprechende Jockey-Sim mit reich besetztem Pferdestall.

HERSTELLER	SYSTEM	ZIRKA-PREIS	GRAFIK	SOUND
THQ	PS2	60 Euro	71%	68%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

VIELEN DANK, IHR WAGEMUTIGEN PUBLISHER KOEI/THQ, dass wir des Kanji Unmächtigen endlich auch mal Stallgeruch in die Nase kriegen. Wegen der ungeheuren Textlastigkeit des Karriere-Modus und der kryptischen Menübildschirme entgeht dem geneigten Jockey-Debütanten in der japanischen Version nämlich so gut wie alles. Doch so anders die Spielerfahrung mit dieser Klepper-Simulation auch ist, empfehlen kann man sie wohl nur Zockern mit ausgeprägtem Hang zum Pferd und/oder dem Wetten auf selbiges. Habt Ihr die Lust, Euch in die Welt der Hufeisen einzuarbeiten, werdet Ihr mit einer hübschen, anspruchsvollen und umfangreichen Mixtur aus Grübeln und Geschick belohnt. Spieler ohne Interesse am Thema meiden dieses Nischenprodukt.

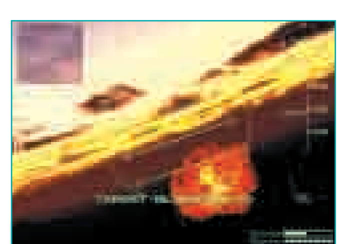


Stephan Freundorfer

ENTWICKLER: Xicat, USA (www.thq.de)

Iron Aces 2

Geschichtsstunde: Holtet Ihr im Dreamcast-Vorgänger lediglich Propellermaschinen des Zweiten Weltkriegs vom Himmel, erlebt Ihr im Nachfolger eine Reise durch die Evolution des Luftkampfes. In über 30 Missionen schwingt Ihr Euch in die Cockpits zahlloser stählerner Adler – von der knattrigen Spitfire bis zur wendigen Phantom II. Die Aufträge variieren dabei von simplen Dogfights über Eskortierungsflüge bis hin zu haarigen Luft-Boden-Gefechten; sogar waschechte Bombardements stehen auf dem Einsatzplan. Zwischendurch werdet Ihr durch triste Texttafeln über die Evolution der Fliegerei aufgeklärt. Lieblose Präsentation, undynamische und träge Steuerung, abwechslungsarmer Spielablauf und schwächelnde Grafik – auch Xicats zweiter Flugaction-Simulator ist Namcos "Ace Combat 4" in jeder Disziplin unterlegen – für eiserne Jet-Fans einen Blick wert. *cg*



Gurken am Himmel: Die Dogfights sind ungefähr so spannend wie ein Langstreckenflug im Nebel.



Spielspaß 41%

Über den Wolken muss die Langeweile wohl grenzenlos sein: Eintöniger und träger Action-Flugi mit Spar-Optik.

HERSTELLER	SYSTEM	ZIRKA-PREIS	GRAFIK	SOUND
THQ	PS2	60 Euro	39%	44%

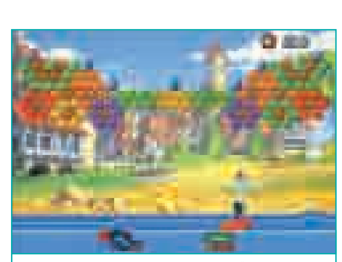
ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Der Dreamcast-Vorgänger wurde in MAN!AC 9/2001 mit 42% Spielspaß bewertet.

ENTWICKLER: Team 17, England (www.team17.com)

Worms Blast

Die schadenfrohen Würmer von Team 17 schlagen erneut zu. Diesmal wird allerdings nicht zum x-ten Mal das traditionelle "Worms"-Prinzip neu aufgelegt, sondern bei einem Konkurrenten aus Japan abgeguckt. In bestem "Bust-A-Move"-Stil räumt Ihr mit einem Boot fahrenden Charakter farbige Boller über Euch ab. Dabei kämpft Ihr zum einen mit der Trägheit des schwimmenden Untersatzes, zum anderen mit der ballistischen Kurve Eurer Geschosse. Erschwerend kommt eine Lebensleiste hinzu, die durch herabfallende Objekte geschmälert wird. Während Ihr im Versus-Modus einen CPU- oder menschlichen Gegner zusätzlich mit Extrawaffen beharkt, kämpft Ihr in der Puzzlevariante auch mal gegen die Uhr oder habt nur begrenzten Munitionsvorrat. Wie von Team 17 gewohnt, ist der Schwierigkeitsgrad zu hoch angesetzt, zudem nervt die zähe Steuerung gehörig. *sf*



Wie von "Worms" gewohnt: Am liebsten hantiert Euer Würmchen mit der Bazooka.

Spielspaß 60%

Erträglicher Knobler à la "Bust-A-Move": Der kurzweilige Spaß wird durch die miese Handhabung getrübt.

HERSTELLER	SYSTEM	ZIRKA-PREIS	GRAFIK	SOUND
Ubi Soft	PS2	60 Euro	57%	55%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen für Gamecube und GBA sind in Arbeit.

PRIMAL GAMES

THE GAME SOURCE

www.primalgames.com

24 Stunden Online-Shoppen




PLAYSTATION 2

Artikel	Preis
Grundgerät	299,95
Das Cheat-Tool für die PS2	49,95
Force Feedback Lenkrad	119,95
Feedback Lenkrad + GT3	139,95
Fernbedienung Sony	29,95
Dual Shock PS2	29,95
Memory Card PS2 Sony	44,95
I-Link Kabel	14,95
Optical-Kabel	14,95
S-VHS Kabel	19,95
Ace Combat 4	59,95
Age of Empire 2	56,95
Baldurs Gate	56,95
Crash Bandicoot Zorn des.	49,95
Code Veronica	59,95
Dark Cloud	54,95
Dark Summit	59,95
Dead or Alive 2	29,95
Drop Ship	59,95
Dynasty Warrior 3	59,95


59,95


59,95

Artikel	Preis
Ecco the Dolphin	49,95
Eoe: Eve of...	61,95
Extermination	59,95
Fifa 2002	56,95
Final Fantasy X ab Ende Mai	59,95
Giants	56,95
Grandia 2	61,95
GTA 3 uncut	56,95
Gran Tourismo 3	29,95
Half Life dt	45,95
Jade Cocoon 2	61,95
Jak & Daxter	59,95
James Bond Agent im ...	59,95
Kessen 2	59,95
Legend of Wrestling	59,95
Madden NFL 2002	59,95
Moto GP 2	59,95
MTV Music Generator	29,95
NBA Street	59,95
NBA 2002	59,95
NHL 2002	59,95
No one lives forever UK	56,95
Parappa the Rapper	56,95
Police 24/7	59,95
Pro Evolution Soccer	56,95
Pro Rally 2002 ab Mai	29,95
Red Faction uncut	49,95
Run Like Hell	56,95
Summoner	59,95
Space Chanel 5	56,95
Star Trek Voyager ab Ende Mai	56,95
Star Wars Racer 2	59,95


59,95


59,95

Artikel	Preis
Star Wars Jedi Starfighter	59,95
State of Emergency	59,95
Silent Hill 2	56,95
Smugglers Run 2	29,95
Soul Reaver 2	59,95
Star Trek Voyager Elite Force	56,95
Tekken Tag	29,95
Thunderhawk	59,95
Top Gun	56,95
Time Crisis 2	59,95
Time Crisis 2 + Gun	84,95
Twisted Metal Black	59,95
UEFA Season 2001/2	29,95
Virtua Fighter 4 ab Mai	59,95


59,95 56,95

Artikel	Preis
World Rally Championship	59,95
WWF Smack Down 3	59,95

PLAYSTATION

Artikel	Preis
PS ONE	129,95
Arc The Lad Colection	107,95
Castlevania Chronicles	30,95
Dragon Warrior 7	81,95
Final Fantasy IX	30,95
Final Fantasy VI (PAL)	14,95
Final Fantasy Chronicals	91,95
Hoshigami	76,95
NBA 2002	49,95
Persona 2	76,95
Syphon Filter 3	44,95
Tales Of Destiny 2	76,95
Tony Hawk 2	25,95

DREAMCAST

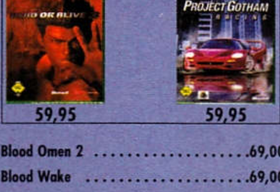
Artikel	Preis
Grundgerät + 3 Spiele	139,95
Grundgerät	99,95
Keyboard	12,95
Arcade Stick	12,95
VMS Memory	29,95
Pad Sega Original	29,95
90 Minuten	34,95
Cannon Spike	30,95
Crazy Taxi 2	39,95
Condifential Mission	45,95
Conflict Zone	45,95
Daytona USA 2001	39,95
Dragon Rider	35,95
Evil Twins	44,95
Floigen Brothers	44,95
Head Hunter	39,95

44,95 44,95

Artikel	Preis
Illbleed	64,95
Next Tetris	9,95
Outtrigger	39,95
Railroad Tycoon	9,95
Rez	39,95
Sonic Adventure 2	44,95
Spec Ops 2	34,95
Starlancer	25,95
Uefa Striker	7,95
Virtual Tennis 2	44,95

X-BOX

Artikel	Preis
Memorycard	49,00
Controller	39,00
DVD-Playback-Kit	49,00
RGB-Kabel	29,00
System-Link	29,00
Amped	69,00


59,95 59,95

Artikel	Preis
Blood Omen 2	69,00
Blood Wake	69,00
Dark Summit	69,00
Der Zorn des Cortex	59,95
Enclave ab Mai	i.V.
F1 2002	69,00
Gun Valkyrie ab April	69,00
Mad Dash	69,00
Meistertrainer	69,00
New Legends	64,95
NBA 2002	69,00
NHL 2002	69,00
Onimusha	69,00
Pirat Legend of...	69,00
Test Drive Overdrive	69,00
Tony Hawk 3	59,95
Fusion Frenzy	69,00
Jet Set Radio Future	69,00
Wrekless	i.V.

GAME CUBE

Artikel	Preis
Memory Card	24,95
Pad Lila/Schwarz	39,95
SVHS-Kabel	9,95
RGB-Kabel Original	29,95
Game Cube-Tasche	29,95
FIFA 2002 ab Mai	59,95
NBA Courtside ab Mai	59,95
NHL 2002 ab Mai	59,95
Star Wars: Rogue Squad. 2 ab Mai	i.V.
Super Smash Bros. ab Mai	59,95
Super Monkey Ball ab Mai	59,95
Pikmin Juni	59,95

GAMEBOY ADVANCE

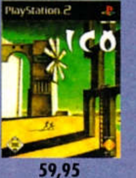
Artikel	Preis
Grundgerät	97,95
Breath Of Fire	55,95
Colin McRae 2.0	49,95
Golden Sun	45,95
Crash XL	45,95
GTA Advance	51,95
Mario Kart	44,95
Super Mario 2	45,95
Sonic Advance	54,95
Tekken	54,95
Z.O.E. ab April	52,95

DVD VIDEO

Artikel	Preis
Agent Aika New Trial	30,95
Angel Sanctury	29,95
Der Schuh des Manitus	19,95
Dragon Ball Z: Der Stärkste auf Erden	29,95
Dragon Ball Z: Entscheidungsschlacht	29,95
Dragon Knight	29,95
Dungeons&Dragons	29,95
Die Mumie 2	27,95
Final Fantasy	28,95
Jesus'Son: The Funny Life...	21,95
Jin-Roh	29,95
M. D. Geist	30,95
Shriek If You Know	24,95
Scary Movie 2	28,95
Springgan	29,95
Star Wars Episode 1	24,95
Turn It Up ab April	21,95

MEHR UNTER WWW.PRIMALGAMES.COM ODER GREIFT ZUM TELEFON!


339,95
Solange der Vorrat reicht!


59,95


59,95


59,95


59,95


53,95


56,95 ab Mai


56,95


56,95

Vorläufige Abbildung — ab 3. Mai


Jetzt vorbestellen und vom ersten Tag an dabei!
je 249,-

Vorläufige Abbildung


ab 3. Mai
59,95 59,95

399,00


69,00 69,00

02 34-9 16 06 30

PRIMAL GAMES THE GAME SOURCE

Besuchen Sie auch unseren Shop!
Mit Riesen-Angebot auf 200 qm und zwei Etagen!
EUROPAGALERIE GEGENÜBER HBF
KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7 44787 BOCHUM-CENTRUM

www.primalgames.com
Email: info@primalgames.com
Händleranfragen erwünscht FAX: 02 34 9 16 06 32

Versand per Nachnahme + 2,95 € Porto + Post-NN & Zahlscheingebühr (5,25 €), Kreditkartenzahlung 3,95 € Porto. Preisänderungen vorbehalten. Portofrei ab einem Software-Bestellwert von 127,95 €. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir die entstandenen Versandkosten.

ENTWICKLER: MASA, FRANKREICH (WWW.CONFLICTZONE-THEGAME.COM)



Conflict Zone



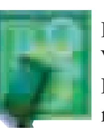
Ungewöhnlich an "Conflict Zone" ist der Entwickler: Die französische Firma MASA verdient Ihr Geld normalerweise nicht mit der Programmierung von Spielen, sondern mit wissenschaftlicher Forschung und High-End-Hard- und Software-Lösungen in den Bereichen Biotechnologie, Interaktives Fernsehen und Telekommunikation. Die an der Entwicklung von "Conflict Zone" beteiligten Universitätsabsolventen sind besonders stolz auf ihre KI-Routinen – zu unrecht, wie wir mittlerweile wissen...



Voll 3D: Ihr dürft beliebig die Kamera drehen und in das Spielfeld zoomen (Dreamcast).

Krieg in unterschiedlichen Klimazonen: Hier kämpft Ihr in der nigerianischen Wüste (PS2).

Auf dieser Karte dürft Ihr auch Attrappen von Kommandozentrale oder Fabrik platzieren, um den Feind zu verwirren (Dreamcast).



Frieden schaffen mit Waffen: Was in der Realität gerade Hochkonjunktur hat, findet nun auch seinen Weg auf PS2 bzw. Dreamcast. In Ubis Echtzeitstrategiespiel "Conflict Zone" schlüpft Ihr als Sandkastengeneral in die Rolle der ICP (International Corps for Peace), die Staaten beim Kampf gegen Rebellen und Diktatoren zur Seite steht. Doch wie im wirklichen Leben spielt in solcherlei Auseinandersetzungen nicht nur das flinke, möglichst verlustfreie Zermalmen gegnerischer Truppen eine Rolle, sondern auch, wie der Einsatz dem TV-Publikum zu Hause präsentiert wird. So ist Euer Popularitätswert eine wichtige Ressource: Nur wer Kollateralschäden an zivilen Dörfern vermeidet und munter Flüchtlinge mit seinen Hubschraubern rettet, erntet das Vertrauen von Öffentlichkeit und Vorgesetzten – und damit zu investierende Kommandopunkte (KP) bzw. fortgeschrittenere Einheiten und Technologien. Euer geldwertes KP-Konto (das übrigens auch ganz von alleine langsam wächst) nutzt Ihr zur Errichtung von Energiegeneratoren, MG-Bunkern, Fahrzeughallen, Kasernen oder Radarstationen, zudem stellt Ihr natürlich allerlei Truppen wie Infanteristen, Artillerie, Luftabwehrgeschütze oder Panzer her. Über das reich belegte Pad wählt und gruppiert Ihr Eure Einheiten (deren Angriffslust sich in drei Stärken regeln lässt) und schickt sie in frei zoom- und drehbarer 3D-Optik über die weitläufige Spielfläche. Der Auftrag lautet in den diversen Missionen der Kampagne meist gleich: Lösche den Feind respektive seine Basis aus und rette so viele Zivilisten wie möglich. Damit Ihr nicht allzuschnell gähnend das Pad zur Seite schmeißt, dürft Ihr in einer zweiten Kampagne auch die Gegenspieler der ICP – die internationale Geheimorganisation Ghost – befehligen. Hier gewinnt Ihr keine Popularität durch Menschlichkeit, sondern bei der Rekrutierung von Zivilisten in Eurem Lager und die lobhudelne Frontberichterstattung durch Kameraleute in Eurer Einheit. Zwar fehlt auf beiden Konsolen ein kurzweiliger Zweispieler-Modus, dafür stehen ein Dutzend KI-Kommandanten und doppelt soviele Karten für Einzelgefechte ohne Story-Tralala bereit. Und wer immer noch nicht genug hat, spielt bereits gelöste Missionen einfach nochmal in einem härteren Schwierigkeitsgrad. *sf*



Neben zwei langen Kampagnen gibt es auch jede Menge 'Gerangel'-Karten mit einem Dutzend KI-Kommandanten.

WAS LANGE WÄHRT, wird nicht wirklich gut: Dreamcast-Fans, die lange auf "Conflict Zone" gewartet hatten, können ihre Konsole in der Gewissheit einmotten, dass sie das Sega-System für eine Runde Echtzeitstrategie sicher nicht mehr aus dem Keller holen müssen. Allerdings trifft's PS2-Taktiker wegen Inhaltsgleichheit und technischer Nähe genauso – soll heißen: Man kann sich dieses Spiel seelenruhig sparen. Dabei wird das nahe Zukunftsszenario ordentlich präsentiert und auch die Schlachtenoptik gibt sich (wenn schon nicht schön) zumindest zweckmäßig. Und die Idee mit der TV-Popularität als Ressource ist ja mal was richtig Innovatives im Genre. Dumm nur, das zum einen die Steuerung hakelig ausfällt (und Mausunterstützung gibt's nicht), zum anderen die KI von Freund wie Feind wenig berauschend ist: Zu oft stehen Euch eigene Panzereinheiten im Weg, zu passiv verhält sich der Gegner. Auch beim Missionsdesign hätte man vor allem auf Seite der Guten ein bisschen mehr Einfallsreichtum an den Tag legen können. Ein für die lange Entwicklungsdauer viel zu unausgegorenes Produkt.

Stephan Freundorfer




HERSTELLER: Big Ben
SYSTEM: Dreamcast
ZIRKA-PREIS: 45 Euro
GRAFIK: 64% SOUND: 66%

Spielspaß 63%

Echtzeitstrategie mit interessanten Ansätzen, aber mäßigem Missionsdesign und dürftiger KI.







ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER



HERSTELLER: Ubi Soft
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 30 Euro
GRAFIK: 65% SOUND: 66%

Spielspaß 63%

Trotz leicht hübscher Optik wenig motivierendes Truppengeschiebe mit Schwächen in der Handhabung.





ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER



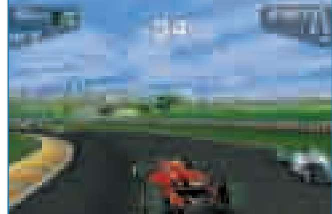
Bei der ICP werden Zivilisten-Rettungsaktionen gefilmt (links, PS2), bei Ghost glorreiche Kämpfe (Dreamcast).

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant. Eine PC-Fassung ist bereits erhältlich.

ENTWICKLER: Ubi Soft, Kanada (www.ubisoft.de)

Racing Simulation 2 Online

Obwohl die "Racing Simulation 2" trotz unbestreitbarer Qualitäten bei den meisten Hobbyrennfahrern vor allem mangels Originalteams und -fahrern scheiterte, gibt's trotzdem noch eine Online-Variante. Spielerisch und technisch sind die Unterschiede zum über zwei Jahre alten Original mit der Lupe zu suchen. Übrig bleibt somit eine akzeptable, aber nicht mehr ganz zeitgemäße Raserei mit einem prinzipiell interessanten Online-Aspekt: Zwar klappt die Einrichtung des Users und die Verbindung problemlos, im Praxistest fanden sich aber aufgrund der rasant fallenden Anzahl von Dreamcast-Zockern schlichtweg nie irgendwelche menschlichen Kontrahenten – wer also die alte Fassung hat, kann auf diesen Titel gut verzichten. *us*



Öfter mal das gleiche: Grafisch gleicht "Racing Simulation 2 Online" seinem Vorgänger bis aufs Haar.

Muster: www.playcom.de

HERSTELLER Swing!
SYSTEM Dreamcast
ZIRKA-PREIS 40 Euro
GRAFIK 71% **SOUND** 53%

Spielspaß 72%
Ordentliches Formel 1, das unter fehlender Lizenz, gealteter Technik und Absenz von Online-Gegnern leidet.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant, die Offline-Variante wurde in MAN!AC 11/99 getestet (Abwertung auf 72% Spielspaß).

ENTWICKLER: Runecraft, England (www.runecraft.com)

Spec Ops 2 Omega Squad

Dieses Gnadenbrot hat der Dreamcast nicht verdient: An der Portierung des soliden PC-Taktik-Shooters "Spec Ops 2" stimmt wirklich gar nichts. Schon die Einleitung zu den fünf Krisenherden (Pakistan, Thailand, Korea, Deutschland, Antarktis), in die es Euch als einen von sechs wählbaren Spezialisten (z.B. Grenadier, Heckenschütze) verschlägt, spottet jeder Beschreibung. Übel eingedeutschte Sätze zu einer pixeligen Dia-Show sollen Euch mit dem jeweiligen Szenario vertraut machen. Das Spielprinzip ist in jeder Untermission identisch: Ruckliges Wandern durch poppende Nebelgebiete, wobei Feinde erschossen werden, die nicht nur hässlich wie die Nacht, sondern auch selten blöde sind. Unerträglicher, lieblos hingerotzter Müll. *sf*



Im Bild nicht zu sehen: Fehlende Feind-KI, Aufpoppen von Polygonen, unsägliche Langeweile.

Muster: www.playcom.de

HERSTELLER Swing!
SYSTEM Dreamcast
ZIRKA-PREIS 40 Euro
GRAFIK 26% **SOUND** 37%

Spielspaß 17%
Schande über die Macher: Technisch misslungene Billig-Umsetzung eines strategischen PC-Ego-Shooters.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Der PSone-Vorgänger "Spec Ops" wurde in MAN!AC 3/2000 getestet (Abwertung auf 35%).

ENTWICKLER: EA Redwood Shores, USA (www.ea.com)

Knockout Kings 2002


Glänzende Wiederauferstehung: Muhammad Ali feiert seinen Erfolg – mit Veilchen und verschwitzt, aber glücklich (Xbox).


Da spritzt das Wasser von der Stirn: Die voreingestellte Kameraperspektive wandert dynamisch um die Kämpfer und bleibt dabei immer übersichtlich (PS2).

Die Unterschiede

zwischen der PS2- und der Xbox-Version von "Knockout Kings 2002" sind marginal. Technisch und inhaltlich gleich sich die beiden Fassungen wie eineiige Zwillinge, einzig eine Option im Modi-Menü wurde auf der Microsoft-Konsole hinzugefügt: In den 'Tutorials' dürft Ihr allerdings nicht selbst die verschiedenen Schlagvarianten üben – in 'cooler' Gossensprache werden Euch die verschiedenen Aktionsmöglichkeiten anhand einer Videosequenz erläutert.

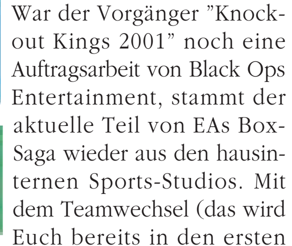


War der Vorgänger "Knockout Kings 2001" noch eine Auftragsarbeit von Black Ops Entertainment, stammt der aktuelle Teil von EAs Box-Saga wieder aus den hausinternen Sports-Studios. Mit dem Teamwechsel (das wird Euch bereits in den ersten Minuten klar) macht auch das gesamte Spiel eine grundlegende Wandlung – weg von der Simulation, hin zur Action. Über 40 Faustkämpfer aus drei Gewichtsklassen dürft Ihr wunderbar animiert durch den Ring tänzeln lassen, etwa die Hälfte davon sind echte Athleten wie Muhammad Ali, Joe Frazier oder die Klitschko-Brüder. Zum übrigen Feld der Phantasie-Muskelberge dürft Ihr Euch für einen Karriere-Modus auch selber ein Alter Ego erschaffen, wobei Ihr allerdings wegen heftigem Optionsmangel in Eurer Kreativität recht eingeschränkt seid.

In ganzen drei Modi steigt Ihr in die Arenen heruntergekommener Trainingshallen oder protziger Kasinos und gebt Eurem Gegenüber Saures. Allzuviele Tasten müsst Ihr dabei nicht im Kopf behalten: Mit Jab und Cross klopft Ihr Kinn oder Nase weich, linke bzw. rechte Haken lassen das Gehirn im Schädel umherschwappen. Durch Kombination mit einer Schultertaste dürft Ihr zudem Uppercuts landen, drei weitere Knöpfe lösen eine individuelle Schlagstafette und zwei unerlaubte Aktionen aus. Bei der Bewegung wird die Analogie des Sticks ausgenutzt: Bewegt Ihr den Knüppel kräftig, marschiert Ihr durch den Ring, leichter Druck lässt Euch ducken und ausweichen.

Damit Ihr zu Anfang nicht ständig ausgezählt werdet, dürft Ihr in vier Schwierigkeitsgraden zu Kurz-Match, KO-Wettkampf mit vier oder acht Teilnehmern oder der Karriere antreten: Hier habt Ihr allerdings keine Trainingsmöglichkeiten, alles was Ihr tut, ist Euch in einer Gegnerpyramide langsam an die Spitze vorzuprügeln und bei Siegen ein paar Attributpunkte zu verteilen. *sf*


Auf Wunsch schaltet Ihr Ausdauer- sowie Energieanzeige zu oder schlüpft in die Ego-Perspektive (Xbox)



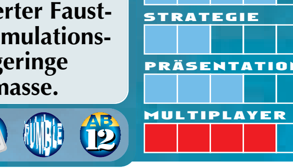
PS2

HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	84%
SOUND	72%

Spielspaß 75%

Toll animiertes und präsentiertes Box-Spektakel: Wegen Modi- und Optionsdürre zu wenig motivierend.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER



Xbox

HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	Xbox
ZIRKA-PREIS	69 Euro
GRAFIK	84%
SOUND	72%

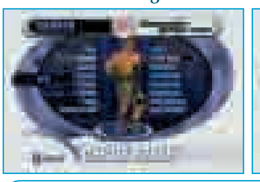
Spielspaß 75%

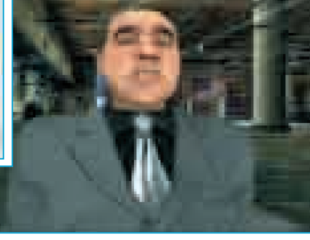
Wie auf PS2 hervorragend inszenierter Faustkampf: Für Simulations-Fans zu geringe Muskelmasse.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

AUS ERNST WURDE SPASS: **Wer die "Knockout Kings"-Reihe für ihren simulatorischen Ansatz liebte, wird vom zweiten PS2-respektive ersten (identischen) Xbox-Auftritt enttäuscht sein. Es gibt keine Kämpferinnen und kein Training mehr, der Karriere-Modus ist ein optionsarmer schlechter Witz und selbst dem Charakter-Editor fehlt's an Tiefe. Dass die "2002"-Auflage dennoch ein guter und vor allem im Zweispieler-Duell launiger Titel ist, liegt an der intuitiven Steuerung und der wunderbaren Optik. Die Boxer sind brillant animiert, Schweiß und Blut tropft, Gesichter verwandeln sich von arroganten Grinse-Mienen in zermatschte Fratzen. Kurzweilig ist EAs gesellschaftlich anerkannte Prügelei allemal – vielleicht sogar ein bisschen zu sehr.**

Stephan Freundorfer




In der Karriere bastelt Ihr Euch einen Boxer, um unter der (wenig intensiven) Ägide eines Managers an die Spitze der Faustkampfpyramide zu gelangen.

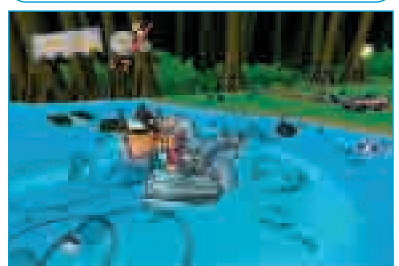
ANDERE VERSIONEN
Der PS2-Vorgänger "Knockout Kings 2001" wurde in MAN!AC 4/2001 getestet (Abwertung auf 78% Spielspaß).

ENTWICKLER: Pseudo Interactive, Kanada (www.pseudointeractive.com)

Cel Damage



Ab durchs Tor: In der Rally-Spielvariante geht's nicht nur um sinnloses Zerstören, auch Wegpunkte wollen abgeklappert werden.



Stumpf im Sumpf: Die Fahreigenschaften ändern sich im Wasser nicht – solange das Feuchtbiotop nicht zu tief ist.



Gleich gibt's was aufs Gehirn: Wenn Euer Gegner einen Baseballschläger sein eigen nennt, solltet Ihr besonders schnell Reißaus nehmen.



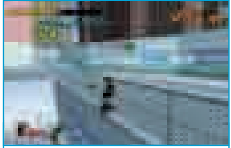
Das haben sich die Fernsehfritzen aber anders gedacht: Statt brav nach ihrer Pfeife zu tanzen, nehmen die durchgeknallten Cartoonstars der "Cel Damage"-Show keine Befehle mehr entgegen und zerstören alles, was sich ihnen in den Weg stellt – zum Glück sind sie das in der Regel selber.

Habt Ihr aus dem halben Dutzend humoriger Charaktere, darunter die Mafia-Ente Fowl Mouth oder der Vorzeige-Nerd Flemming, Euren Liebling ausgewählt und diesen in seinem Vehikel an den Start geschickt, geht es zur Sache: Bei der 'Smack Attack' malträtiert Ihr Eure Kontrahenten mit einem dicken Waffenarsenal. Je nach Schadenswirkung bekommt Ihr Punkte gutgeschrieben, der erste Fahrer mit 500 Zählern wird zum Sieger erklärt. Vier verschiedene Szenarien (Wilder Westen, Sumpf, Friedhof und Weltraum) mit je drei Levels stehen für die Zerstörungsorgien parat, auch die Waffen orientieren sich an der Landschaft – so findet Ihr mal Kettensägen oder Baseballschläger, anderswo gibt's dafür Maschinengewehre, tragbare Löcher oder Fernlenkraketen; insgesamt tauchen über 30 verschiedene Meuchelinstrumente auf.

Habt Ihr vom Punktesammeln genug, wagt Ihr Euch an die anderen beiden Spielmodi: In der 'Flag Rally' sollt Ihr vier Wimpel einsammeln und damit zu einem vorgegebenen Abgabepunkt tuckern, während Ihr im 'Gate Relay' durch aufgestellte Tore saust, bevor es die anderen tun. Wenn Euch die CPU-Übermacht nervt, ladet Ihr einfach Freunde ein. Bis zu vier menschliche Teilnehmer treten im Splitscreen an. *us*

Cel Shading

wurde 2000 durch Segas flippig-futuristisches Skaterepos "Jet Set Radio" auf dem Dreamcast populär: Durch das Umranden von Objektkonturen mit einer dicken schwarzen Linie wurde der Eindruck eines 'lebendigen' Cartoons so gelungen erschaffen,



Stein des Anstoßes: Ohne "Jet Set Radio" hätten wir heute wohl kein "Cel Damage" zu erleiden.

dass zahlreiche andere Spiele ebenfalls mit dieser Grafiktechnik ausgestattet wurden.

FATAL BANAL: Mit "Cel Damage" greift Electronic Arts ungewohnt gnadenlos in die Müllhalde – klar, die coole Cartoon-Optik sieht wirklich witzig aus, aber das war's dann auch schon an positiven Aspekten. Der Rest ist ein furchtbar murksiger "Twisted Metal"-Verschnitt, bei dem alles schief ging: Schlappe vier Szenarien sind viel zu wenig, die Waffen verblüffen mit massiver Unausgewogenheit in ihren Wirkungsgraden und über Sieg oder Niederlage entscheidet in der Regel der Zufall, sofern Ihr nicht schon vorher das Handtuch werft (besonders beim 'Capture the Flag'-Modus). Dazu gesellen sich Ärgernisse wie fehlender Surround-Sound, ein selten dämlicher, unpraktischer Radar oder die krude Steuerung. Wirklich nicht witzig.

Ulrich Steppberger



Zu viert gegen den Rest: Im Splitscreen müsst Ihr Euch immer noch mit (wenigstens etwas weniger) CPU-Nervern herumärgern.







ANDERE VERSIONEN

Eine Umsetzung für den Gamecube erscheint demnächst.

ENTWICKLER: Konami Tokyo, Japan (www.konami-europe.com)

Police 24/7

Peripherie-Pleite:
Wer sich schon auf zünftigen Nachschub für die angestaubte Lichtpistole gefreut hat, sei gewarnt. Denn Konamis Digi-Cops sind anspruchsvoll bei der Wahl ihrer Dienstwaffe: Während die meisten Uralt-Modelle wie Guillemots 'Pump Action Gun' oder die 'Light Gun' von Gamester tadellos funktionieren, verweigern viele neue 'GunCon'-kompatible Modelle beharrlich die Zusammenarbeit – Namcos neue 'G-Con 2' inklusive. Entsprechend solltet Ihr Euren Ballermann vor dem Kauf beim Händler Eures Vertrauens unbedingt ausprobieren. Ähnlich verhält es sich mit der Kamera-Unterstützung: Laut Herstelleraussage werden sämtliche USB-Bildfänger mit Omnivison-Chipsatz unterstützt. Ein uns zur Verfügung stehendes Modell aus dem Hause Logitech funktionierte dennoch nicht. Konami selbst war leider ebenfalls nicht in der Lage uns eine kompatible Kamera zum Test bereitzustellen. Eine wertende Aussage über den tatsächlichen Nutzen der interessanten Peripherie müssen wir deshalb leider schuldig bleiben.



Igitt: Für solch' hässlich modellierte Polygon-Figuren ist ein Kopfschuss die wahre Erlösung.

Sega-Veteranen bereits bestens bekannt: Auch eine actiongeladene Verfolgungsjagd gehört zu Konamis Polizistenalltag.



Disco Inferno: Im Innern eines Tanztempels mischen sich die Gangster unters feiernde Volk.

Kommt Zeit, kommt Rat: Lange machte man sich im Konami-Hauptquartier darüber Gedanken, wie die Arcade-Lightgun-Ballerei am besten für die heimische PS2 umgesetzt werden könnte. Der Grund liegt im unkonventionellen Spielkonzept von "Police 24/7": Während der geneigte Spielhallenbesucher mit der Plastikknarre auf die Polygon-Schergen anlegte, galt es gleichzeitig mit vollem Körpereinsatz den feindlichen Geschossen auszuweichen. Ein spezielle Kamera fing die Bewegungen vor dem Automaten ein und setzte sie postwendend auf das Bildschirmgeschehen um. Für die Konsolenkonvertierung war zunächst eine neuartige Spezialwumme mit integriertem Trackball zur Steuerung des Fadenkreuzes im Gespräch, nun entschied man sich für die kostengünstigste Lösung.

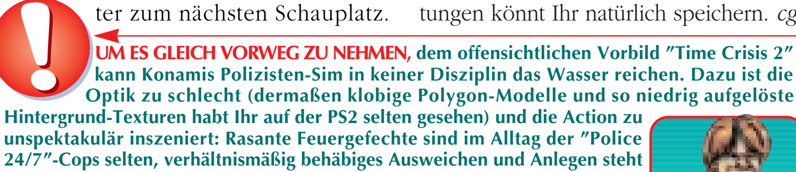
Für Eure Kohle erhaltet Ihr nun nämlich den "Police 24/7"-Silberling ganz ohne Zusatzausstattung. Welche Peripherie Ihr an die PS2 stöpselt, überlässt Konami Euch. In der Basisausführung steuert Ihr den virtuellen Cop via Dual-Shock-Pad durch die insgesamt sechs Szenarien. Dabei kontrolliert Ihr mit dem linken Analog-Stick die Bewegungen des digitalen Gesetzeshüters, mit dem rechten Pendant lenkt Ihr ein Fadenkreuz über den Monitor. Die gegnerischen Projektile pfeifen Euch ähnlich "Time Crisis 2" extrem verlangsamt um die Ohren, so bleibt Euch genug Zeit, flink hinter Kisten oder Mauervorsprüngen in Deckung zu gehen. Habt Ihr den Abschnitt vor Ablauf des Timers von allen Kriminellen gesäubert, geht's automatisch weiter zum nächsten Schauplatz.

Wesentlich genauer als mit dem Pad ballert es sich per USB-Maus. Der Plastik-Nager übernimmt dann die Zielfunktion, Ausweichen funktioniert wie gehabt mittels Stick. Die ebenfalls implementierte Lichtpistolen-Variante konnten wir mangels kompatiblem Ballermann (näheres dazu in der Randspalte) leider nicht ausprobieren.

Wer den digitalen Polizeialltag richtig stilecht erleben möchte, sollte in eine handelsübliche PC-Kamera (in deren Inneren allerdings ein Omnivision-Chipsatz seinen Dienst verrichten muss) mit USB-Stecker investieren. Nur dann spielt sich die Arcade-Konvertierung so wie in der Spielhalle.

Habt Ihr den missionsbasierten Story-Modus durchgezockt, lockt die obligatorische Sammlung von Mini-Spielen: Hier weicht Ihr anstürmenden Pappkameraden aus, ballert auf sich teilende Bälle oder eine Reihe Flaschen. Eure Bestleistungen könnt Ihr natürlich speichern. *cg*

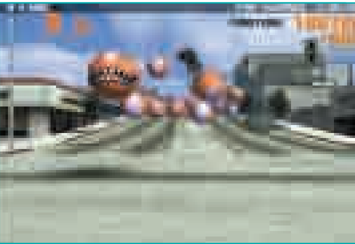




UM ES GLEICH VORWEG ZU NEHMEN, dem offensichtlichen Vorbild "Time Crisis 2" kann Konamis Polizisten-Sim in keiner Disziplin das Wasser reichen. Dazu ist die Optik zu schlecht (dermaßen klobige Polygon-Modelle und so niedrig aufgelöste Hintergrund-Texturen habt Ihr auf der PS2 selten gesehen) und die Action zu unspektakulär inszeniert: Rasante Feuergefechte sind im Alltag der "Police 24/7"-Cops selten, verhältnismäßig behäbiges Ausweichen und Anlegen steht hier auf der Tagesordnung. Allein die abwechslungsreichen Mini-Spiele machen einen Tick mehr Laune als beim Namco-Geballer, dummerweise hat Konami auf einen Zweispielermodus verzichtet, was die Langzeitmotivation erheblich senkt. Dass die Arcade-Konvertierung zudem mit der verbreitetsten PS2-Wumme (der 'G-Con 2') ihren Dienst verweigert, ist mir absolut unverständlich. Mit dem Pad ist's nämlich nahezu unspielbar, per Maus kommt schon deutlich mehr Spaß auf. Da wir über das wichtigste Feature, die USB-Kamera, leider keine Aussage treffen können (siehe Randspalte) bezieht sich unsere Wertung lediglich auf die 'konventionellen' Spielvarianten.

Colin Gäbel





Die abwechslungsreichen Mini-Spiele machen kurzfristig sogar mehr Laune als die eigentlichen Hauptmissionen: Zielscheibenübung, Duell mit einem gigantischen Osterinselkopf ("Gradius" lässt grüßen!), Ausweichtraining und Invasion der Monsterbälle (von links) – einen Zweispielermodus gibt's dafür nicht.

ANDERE VERSIONEN
Eine Arcade-Version existiert, weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: GAME ARTS, JAPAN (WWW.UBISOFT.DE)

Grandia 2



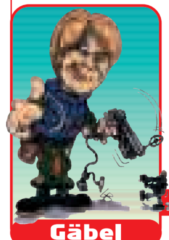
Verdammte PAL-Bremse: In den einst so dynamischen Kampfeinlagen wird Euch bei den behäbigen Bewegungsabläufen die schlampige Umsetzung bewusst.

Gerade mal gut ein Jahr hat's gedauert, da kommt auch schon die PS2-Fraktion in den Genuss der ehemals Dreamcast-exklusiven RPG-Perle "Grandia 2". Allzu viel hat sich seitdem allerdings nicht getan: Bis auf einige neue, gerenderte Zwischensequenzen (die im Original noch in Echtzeit präsentiert wurden) bekommt Ihr eine inhaltliche 1:1-Konvertierung des Fantasy-Spektakels serviert, technisch hat die Konvertierung leider mächtig abgebaut.

Genreüblich steht auch im zweiten "Grandia" nicht weniger als die Rettung der Welt auf dem Programm. In der Rolle des kampfstarken Kulleraugen-Knaben Ryudo zieht Ihr mit einer illustren Heldentruppe durch die dreidimensionalen Wälder, deckt Euch in lauschigen Städchen mit frischer Ausrüstung ein und vertrimmt in weitläufigen Kerkeranlagen allerlei Monstrositäten den Polygon-Hintern. Dabei seht Ihr die Viecher bereits von weitem durch die Dungeons stapfen. Lasst Ihr Euch auf eine Keilerei ein, wird in die obligatorische Kampfarena umgeschaltet.

Dank interessantem Echtzeiteinschlag laufen die Kloppereien aber deutlich dynamischer ab, als beim Gros der Rollenspiel-Konkurrenz. Ein Balken am unteren Bildrand gibt die Reihenfolge der eigenen und gegnerischen Aktionen an. Wer seine Angriffe unter Einbeziehung der Distanz zum Feind und Ausführungsdauer plant, lässt den Bösewichten kaum eine Chance auf Gegenwehr. *cg*

WIRKLICH SCHADE: *Wo Euch der Nippon-Charme in der Sega-Fassung mit farbenfroher und detaillierter Optik sofort in seinen Bann zog, tränen Euch beim Zocken der PS2-Umsetzung die Augen. Gröbere Texturen, Treppchenbildung sowie ätzendes Geflimmer gepaart mit PAL-Balken und träge ablaufenden Kampfsequenzen machen "Grandia 2" auf der PS2 technisch zu einer Enttäuschung. Klar, am grundlegenden Spielprinzip hat sich nichts geändert, gerade aber die wunderhübsche Optik trug einen Großteil zur tollen Atmosphäre des Dreamcast-Originals bei. Auch eine Übersetzung hätte uns Ubi Soft bei der langen Konvertierungsphase ruhig gönnen können. So bleibt's ein unkompliziertes und lineares Kulleraugen-RPG mit innovativem Kampfsystem – aber enttäuschender Technik.*



Colin Gäbel



HERSTELLER: Ubi Soft
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 61%
SOUND: 82%

Spielspaß 83%

Inhaltlich nach wie vor faszinierendes RPG, das arg unter der technisch schlampigen Konvertierung leidet.





ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Das Dreamcast-Original wurde in MAN!AC 3/2001 mit 89% Spielspaß bewertet.

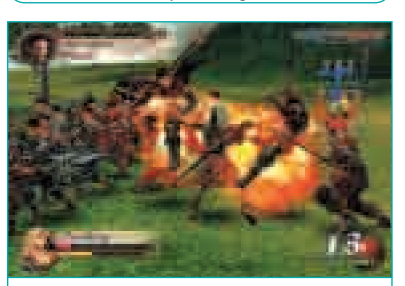
ENTWICKLER: Omega Force, Japan (www.koeigames.com)

Dynasty Warriors 3



Wenn Ihr eine mit krachigen Lichteffekten gespickte 'Musou'-Attacke einsetzt, fliegen die Gegner in Scharen durch die Luft – allerdings hilft's meist nur beim schäbigen Fußvolk.

Nur nicht blenden lassen: Je stärker Eure Gegner sind, desto eher packen sie selbst Spezialangriffe aus.



Girlpower in China: Unter den rund 40 Kämpfern findet Ihr auch eine Handvoll äußerst wehrhafter Kriegerinnen.

Zum Test *lag uns leider nur die US-Fassung von "Dynasty Warriors 3" vor. Da aber mit Omega Force das "Kessen 2"-Team an dem Titel werkelte und letzteres mit einer vorbildlichen PAL-Anpassung sowie ordentlicher Synchronisation überzeugte, gehen wir davon aus, dass auch "Dynasty Warriors 3" den Sprung nach Europa unbeschadet übersteht. Sollte dies wider Erwarten nicht der Fall sein, teilen wir Euch das natürlich in der nächsten Ausgabe mit.*

Koei holt zum Doppelschlag aus: Wie bei "Kessen 2" (getestet in MAN!AC 4/2002) geht Ihr auch bei "Dynasty Warriors 3" im feudalen China Euren Offizierspflichten nach. Während ersteres allerdings mehr strategisch ausgerichtet ist, stürzt Ihr Euch diesmal mitten in die Schlacht und reibt die Feindeshorden mit Schwert, Axt, Pfeil und Bogen (wichtig zur Eliminierung von Heckenschützen) oder anderem asiatischen Kampfgerät auf.

Rund 20 Szenarien – von dicht bewachsenen Wäldern über enge Bergpässe bis zu nächtlichen Fort-Erstürmungen – warten auf tapfere Krieger, allerdings spielt Ihr je nach Charakter nur eine Handvoll davon pro Kampagne: Drei Parteien sind am Krieg beteiligt und stellen insgesamt über 40 einsatzwillige Helden zur Verfügung – die meisten davon müsst Ihr erst freispielen. Wer sich abseits vom geschichtsträchtigen Storymodus vergnügen will, wählt ein einzelnes Schlachtfeld oder begibt sich auf Rekordjagd: Entweder sollt Ihr 100 Feinde im Eiltempo metzeln oder so viele wie möglich ins Jenseits schicken, bevor Ihr selbst ins Gras beißt. Alternativ schnappt Ihr Euch einen Kumpel und wütet im Splitscreen mit- oder gegeneinander.

Habt Ihr Euren Kämpfer ausgewählt, Ausrüstung und Waffe inspiziert (bessere Alternativen sind bei erfolgreichen Feldzügen zu ergattern) und Eure Bodyguards eingewiesen, geht es auf in die Schlacht: Auf einer Karte seht Ihr die feindlichen Armeen als rote Punkte eingezeichnet. In der Regel sollt Ihr deren Oberbefehlshaber unschädlich machen, um den Sieg davon zu tragen. Der Weg dorthin ist mit zahllosen Fußsoldaten gepflastert, die Ihr durch geübten Waffeneinsatz zerkleinert. Je mehr Feinde Ihr erledigt, desto schneller füllt sich Eure 'Musou'-Anzeige: Ist diese voll, löst Ihr auf Knopfdruck einen besonders wuchtigen Angriff aus. Zwischendurch laufen Euch Offiziere über den Weg, die Ihr nur im Zweikampf besiegen könnt – klappt das, sinkt die Moral des Feindes. Hat Euer Krieger genug Erfahrung gesammelt, dürft Ihr sogar vom Feind zurückgelassene Pferde und selbst Elefanten satteln und so für noch mehr Unheil sorgen. *us*

ALLEIN GEGEN ALLE: Ein Vergleich von "Dynasty Warriors 3" mit dem prinzipiell ähnlichen "State of Emergency" täte dem feinen Koei-Produkt Unrecht. Zwar beschränkt sich der Spielablauf hier wie dort vor allem auf das Metzeln schier endlos vieler Feinde, dafür stimmt aber das Drumherum: Sämtliche 20 Schlachtfelder bieten abwechslungsreiche Eigenheiten, die Ihr zur erfolgreichen Erfüllung eines Einsatzes berücksichtigen müsst. Auch die 40 Kämpfer erfordern jeweils eigene Strategien und locken zudem mit freispielbaren Waffen und Extras. Wiewohl das Massaker auf Dauer einige Ermüdungserscheinungen zeigt, sorgen die Kämpfe gegen Offiziere und Überraschungen wie plötzlich auftauchende Elefantentrupps immer wieder für neuen Nervenkitzel. Auch technisch gibt sich "Dynasty Warriors 3" keine Blöße: Selbst bei zwei Dutzend aufwändig texturierten Gestalten auf dem Bildschirm und effektvollen Spezialattacken sind Ruckler selten – sogar die stilfremde Hardrock-Musik passt erstaunlich gut zum Gemetzel. Wer also viel Kampfaction mit einem guten Schuss Anspruch sucht, ist hier richtig.

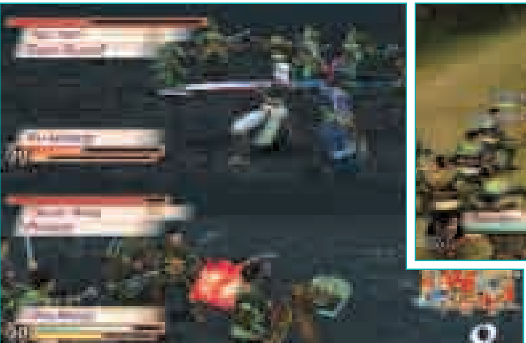
Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Koei
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	80%
SOUND	72%
Spielspaß	76%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Furioses und optisch ansprechendes Historiengemetzel mit massenhaft Charakteren sowie Schlachtfeldern.

AB 16





Für Abwechslung ist gesorgt: Schnappt Euch einen Gaul (oben) oder plättet im Duett die Armeen (links).

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind nicht geplant. Den Import-Test findet Ihr in MAN!AC 1/2002 (ebenfalls 76% Spielspaß).

ENTWICKLER: Lucky Chicken, USA (www.luckychicken.com)

Casper Spirit Dimensions



Nicht viel los im Geisterland: Die meiste Zeit erforscht Ihr mit Casper eine nahezu gegnerfreie Landschaft.

Das hätte sich der kleine Geist Casper nicht erträumt: Obwohl er nicht mal weiß, wie er Leute erschrecken kann, mutiert er ganz unvermittelt zur letzten Hoffnung der Menscheit. Der böse Kibosh hat nämlich sämtliche Artgenossen versklavt und will nun auch die Herrschaft über alles Lebendige erobern. Um dies zu verhindern, müsst Ihr in vier Dimensionen (z.B. Mittelalter oder gruseliger Vergnügungspark) reisen und dort alle gefangenen Geister befreien. Dazu schwebt Ihr durch die 3D-Szenarien und redet mit den verbliebenen Menschen, die Euch um Hilfe bitten: Meist geht es darum, eine bestimmte Anzahl Objekte aufzuspüren, damit Ihr zum nächsten Abschnitt weiterreisen könnt.
Obwohl Ihr ja eigentlich schon tot seid, müsst Ihr Euch dennoch vorsehen: Gegnerische Geschosse ziehen Euch Geisterenergie ab. Zum Glück findet Ihr aber regelmäßig Extras, die Euch das Astralleben erleichtern. So sammelt Ihr Feuer- und Wasserschüsse auf, die besonders viel Schaden anrichten oder Ihr verwandelt Euch kurzzeitig in einen Nebel, um durch solide Wände zu gelangen – vorausgesetzt, Ihr gewöhnt Euch an die etwas komplexe Steuerung: Um Casper nämlich durch die Welten zu lotsen, müsst Ihr beide Analogsticks gleichzeitig nutzen. *us*

GANZ SCHÖN GRUSELIG: Hinter "Casper" steckt eigentlich nicht viel mehr als ein uninspirierter "Spyro"-Clone, der durch seine zweifelhaften Eigenheiten einiges an Reiz verliert. So ist die nervige Steuerung alles andere als kinderfreundlich: Meist verbringt Ihr mehr Zeit, Euch mit der Handhabung der beiden Analogsticks zurecht zu finden als Euch um die gestellten Aufgaben zu kümmern. Das wird zwar etwas durch das recht seltene Auftauchen der Feinde ausgeglichen, aber die fallen dafür gelegentlich umso nerviger aus. Die Technik passt sich dem mäßigen Eindruck an – eine flüssige Bildrate beeindruckt einfach nur, wenn die dargestellten Landschaften auch was zu bieten haben. Wenigstens ist die Hintergrundmusik akzeptabel, dennoch lockt das "Casper"-Theater nur genügsame PS2-Zocker ans Pad.

Ulrich Steppberger

HERSTELLER	TDK
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	59%
SOUND	67%



Spielspaß **50%**

Arg uninspiriert zusammengeschustertes Action-Adventure mit sehr gewöhnungsbedürftiger Steuerung.





ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: NEVERSOFT, USA (WWW.NEVERSOFT.COM)

Tony Hawk´s Pro Skater 3



Hier grindet ein Meister: Erst recht in den höheren Levels solltet Ihr den Einsatz Eurer Spezialtricks sicher beherrschen.

KEINE GROSSEN ÜBERRASCHUNGEN gibt es bei "Tony Hawk's 3" auf der Xbox: Wie zu erwarten war, gleicht die Umsetzung dem PS2-Original bis auf Kleinigkeiten – immerhin wurde die Grafikpower der Konsole dafür genutzt, das optische Erscheinungsbild mit etwas schickeren Texturen und optimierter Bildrate aufzupolieren. Das neue Einsatzgebiet ist eine nette Dreingabe, durch die knackigen Freischaltbedingungen aber nur für Profis wirklich relevant. Schade finde ich, dass es keine Unterstützung der vielgepriesenen Xbox-Online-Hardware gibt und als Ersatz nicht mal ein Vierer-Splitscreen geboten wird. Wer Teil 3 noch nicht hat, sollte spätestens jetzt zugreifen, auch wenn das klobige Xbox-Pad die Steuerung nicht gerade erleichtert.

Ulrich Steppberger

In Europa kommt Activision gleich richtig zur Sache: Während US-Xboxer zum Systemstart mit der "2X"-Zwischenepisode vertröstet wurden, freuen sich Microsoft-Trendsportler bei uns über die neueste Episode "Tony Hawk's Pro Skater 3".

Wie auf der PS2 greift Ihr Euch einen Profi oder gestaltet per Editor ein Alter Ego Eurer Wahl. Im Karrieremodus boardet Ihr durch acht Szenarien, die Euch von einer Gießerei über ein Kreuzfahrtschiff bis hin zur Westküsten-Metropole Los Angeles oder ins sonnige Rio führen. Um für den nächsten Schauplatz qualifiziert zu sein, erledigt Ihr vorgeschriebene Aufgaben wie das Übertreffen bestimmter Punktzahlen, das Einsammeln der einzelnen Buchstaben von 'Skate' oder das Vorführen spezieller Tricks an auffälligen Stellen. Damit das Aufstellen neuer Rekorde einfacher wird, dürft Ihr nun auch Sprünge per 'Revert' miteinander verknüpfen.

Der Xbox wurde ein zusätzlicher Geheimfahrer sowie nach einmaligem Durchspielen eine Bohrinsel als neuer Level spendiert. Außerdem lassen sich dank Festplatte eigene Lieder einbinden. Mehrspieler-Duelle gibt's zu zweit am Bildschirm oder zu viert, wenn Ihr entsprechend viele Konsolen linkt. *us*



HERSTELLER: Activision
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 69 Euro
GRAFIK: 81% SOUND: 83%

Spielspaß **88%**

Gewohnt brillante Trendsportsimulation mit schicker Optik, guter Steuerung und einigen Extras.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

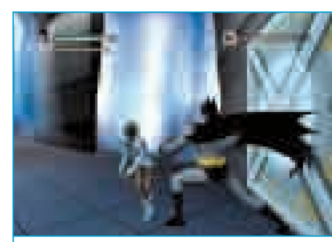
ANDERE VERSIONEN
Die PS2-Fassung wurde in MAN!AC 1/2002 mit 88% getestet, eine Gamecube-Umsetzung folgt.

ENTWICKLER: UBI SOFT, KANADA (WWW.UBISOFT.DE)

Batman Vengeance



Ubi quetscht seine TV-Batman-Lizenz weiter aus: Nach GBA und PS2 kommt diesen Monat die Xbox (und im Mai der Gamecube) in den 'Genuss' superheroischer Taten im düsteren Gotham City. In Third-Person-Perspektive steuert Ihr Euren Comic-Helden durch stilvolle, aber karg gestaltete Levels: Gleitet über die Dächer der Stadt und quert mittels Wurfanker gähnende Häuserschluchten, um hie und da auftauchende Knilche über zwei Buttons zu verkloppen. Steigt in den Batwing und folgt einem Hubschrauber, ohne mit Wolkenkratzern zu kollidieren, oder löst kleinere Puzzles, um in einer eingeeisten Fabrik Türen zu öffnen. Nervige (und nicht verstellbare) Kameraperspektiven, anspruchslose Hüpf- sowie Denkaufgaben und Logikfehler im Spieldesign nerven, die in Bild und Ton professionelle Aufmachung entschädigt etwas dafür. *sf*



Wie auf PS2: Außer dezent feinerer Optik und Dolby-5.1-Sound hat sich bei der Xbox-Fassung nichts getan.

HERSTELLER: Ubi Soft
SYSTEM: Xbox
ZIRKA-PREIS: 69 Euro
GRAFIK: 72% SOUND: 80%

Spielspaß **64%**

Action-Adventure nach TV-Lizenz: Cool für Fledermaus-Freunde, frustrierend bis langweilig für den Rest.

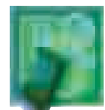


ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die PS2-Fassung wurde in MAN!AC 1/2002 mit 64% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: CRAVE, USA (WWW.UBISOFT.DE)

Jet Ion GP



Als Videospiel-Tester ist man ja einiges gewohnt und eigentlich durch nichts mehr zu schocken. Doch ab und zu schaffen es doch noch Produkte, ungläubiges Staunen auf unsere Gesichter zu zaubern.

"Jet Ion GP" ist eine Mixtur aus Infogrames' "N-Gen Racing" und Sonys "Wipeout"-Serie: Mit sieben weiteren CPU-Konkurrenten steigt Ihr in futuristische Flugzeuge und düst über fünf Kurse mit je drei Streckenvarianten. Der Clou: Ein farbiges Band weist Euch den Weg und versorgt den Düsenjet gleichzeitig mit Energie – je näher Ihr an der Markierung dran bleibt, desto schneller ruckelt Ihr durch das simple Polygon-Gelände. Ihr habt richtig gelesen: Craves SciFi-Racer stellt auf der PS2 einen neuen Negativrekord in puncto Bildrate auf: Während die Grafik von "Jet Ion GP" im Solo-Modus schon bockt wie ein störrischer Esel, erlebt Ihr in der Zweispieler-Variante echtes Stroboskop-Feeling. In einigen Passagen verkommt das Ganze sogar zur gemütlichen Diashow. Dass sich dabei die wenig detaillierten Flieger kaum noch steuern lassen, interessiert dann auch keinen mehr. *os*

Kein Scherz: Die Optik von "Jet Ion GP" erinnert tatsächlich an die Anfangstage der PSone.



HERSTELLER: Ubi Soft
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 15 Euro
GRAFIK: 21% SOUND: 39%

Spielspaß **13%**

Schlimmer geht's (fast) nimmer: Gleiterrennen mit miserabler Spar-Optik, die zudem noch ständig ruckelt.

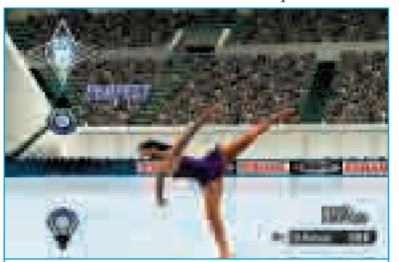
ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

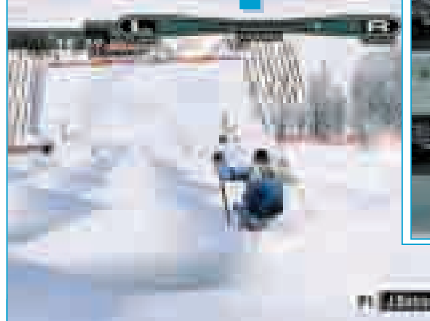
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zum Glück nicht geplant.

ENTWICKLER: Konami Osaka, Japan (www.Konami.com)

ESPN Int. Winter Sports

Die Olympiade ist zwar inzwischen vorüber und fast schon wieder vergessen, doch Xbox-Athleten entzünden das Feuer erst jetzt: Bei den "ESPN International Winter Sports" geht Ihr wie auf der PS2 in zehn Disziplinen auf Medaillenjagd. Während die beiden Skisprungwettbewerbe nur den Herren der Schöpfung zur Verfügung stehen, ist der Eiskunstlauf Frauen vorbehalten. Bei den restlichen Sportarten wie Bobfahren, Ski alpin, Buckelpiste, Eisschnelllauf, Curling oder Snowboard-Halfpipe dürfen beide Geschlechter ran. Reines Knöpfeklopfen ist zum Glück nicht gefragt, meistens spielen Steuerkünste und punktgenaues Reagieren eine gleichwertige Rolle.
Als Sofa-Olympionike versucht Ihr Euch entweder einzeln an den Disziplinen oder Ihr absolviert in der Meisterschaft alle am Stück. Habt Ihr einen Freund zur Hand, dürft Ihr auch gemeinsam um den Sieg wetteifern. In einigen Disziplinen wie z.B. der Abfahrt startet Ihr dabei gleichzeitig via Splitscreen und rangelt um die Ideallinie. *us*


Die 'Bemani'-Steuerung beim Eiskunstlauf ist simpel – punktträchtige Musikstücke fordern aber selbst Profis.


Taktlose Zocker kommen auf der Buckelpiste nicht weit: Nur wenn der Rhythmus stimmt, klappt die Fahrt.

Bei Splitscreen-Rennen müssen sich Ski- und Bobfahrer einen Kurs teilen.



WENN IHR KEIN MIKROSKOP ZUR HAND HABT, werden Euch die minimalistischen Unterschiede zur PS2-Olympiade kaum auffallen: Zwar flimmert die Grafik systembedingt weniger und die Ladezeiten reduzieren sich etwas, aber das war's dann auch schon: Weder findet Ihr irgendwelche Extras, noch werden sonstige Xbox-Vorzüge genutzt. Gerade beim Sound kommt nur enttäuschend schnöder Stereoton aus den Boxen. Davon abgesehen ist "ESPN International Winter Sports" aber auch so immer eine Runde wert: Die zahlreichen Disziplinen sind angenehm unterschiedlich und fordern je nach Aufgabe mal Muskelkraft und mal Rhythmusgefühl. Nur dass man sich bei Abfahrt & Co. rammen kann, ist ziemlicher Humbug – trotzdem lohnt sich's.

Ulrich Steppberger

HERSTELLER: Konami
SYSTEM: Xbox
ZIRKA-PREIS: 69 Euro
GRAFIK: 75% SOUND: 70%

Spielspaß **80%**

Gelungene Sammlung abwechslungsreicher Winterdisziplinen, die allerdings die Konsole zu wenig ausreizt.





ANDERE VERSIONEN
Den PS2-Test findet Ihr in MAN!AC 3/2002, eine Gamecube-Umsetzung folgt.

ENTWICKLER: EA Sports, USA (www.ea.com)

Tiger Woods PGA Tour 2002



Auch der Weltranglistenerste ist vor Sandbunkern nicht sicher: Nur wer gefühlvoll schwingt, kommt fehlerfrei voran.

IM ZWEITEN ANLAUF golft es sich spürbar unterhaltsamer: Endlich kriegt Ihr ansprechend viele Plätze für's Geld – deren realistische und detailgetreue Gestaltung bekommt Ihr dank hübsch inszenierter Kameraflüge in angemessener Form präsentiert. Die Animation der Golfer ist wie bereits letztes Jahr gelungen. Die verschiedenen Spielmodi sorgen auch auf längere Sicht für ausreichend Abwechslung, gerade das witzige 'Speed Golf' ist eine nette und frische Idee. Was mir nicht schmeckt, ist die alleinige Konzentration auf die übungsintensive Schlagausführung per Analogstick-Schwung: Zwar ist diese nicht mehr so fehleranfällig wie letztes Jahr, trotzdem verzieht Ihr immer noch häufig Bälle. Lasst Ihr Euch darauf ein, lohnt sich der Tiger.

Ulrich Steppberger

Während der Winter sich verzieht und die Golfplätze langsam ergrünen, könnt Ihr schon vorab mit "Tiger Woods PGA Tour 2002" Eure Schläger schwingen. Wie bei den meisten anderen EA-Sports-Titeln mit dem 2002 im Titel wurde auch hier ausnahmsweise der Inhalt kräftig aufgemöbelt. So ergolft Ihr Euch stolze sieben Kurse, darunter neben traditionellen Örtlichkeiten wie Pebble Beach oder Sawgrass auch die fiktiven 'Tiger's Dream 18'. Weggefallen ist dagegen die alte Klicksteuerung, ab sofort wird nur noch durch gefühlvolles Schwingen der Analogsticks geschlagen. Damit Euch die Umstellung nicht zu schwer fällt, absolviert Ihr anfangs ein kurzes Tutorial, um Euch für die PGA Tour zu qualifizieren.
Danach tretet Ihr entweder zu normalen Turnieren an oder versucht Euch bei traditonellen Varianten wie Stroke und Match Play. Bei den 'Skins' spielt Ihr um Geld, mit dem Ihr Euren Sportler verbessern könnt. Für zusätzliche Abwechslung sorgen diverse vorgegebene Szenarien und das rasante 'Speed Golf', bei dem Ihr zu Fuß über den Platz hechelt, um möglichst schnell alle 18 Löcher zu füllen. In der 'Tiger Challenge' duelliert Ihr Euch mit einzelnen Yuppie-Athleten, die Ihr nach einem Sieg anwählen könnt. *us*

Hersteller	Electronic Arts
System	PS2
Zirka-Preis	60 Euro
Grafik	73%
Sound	61%

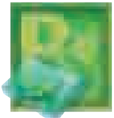
Spielspaß 81%
Konsequent verbesserte Golfsimulation mit vielen Spielmodi und Plätzen sowie ungewohnter Steuerung.

Action / Strategie / Präsentation / Multiplayer

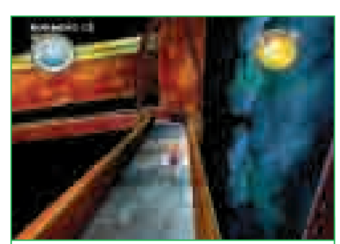
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Ubi Soft, China (www.ubisoft.de)

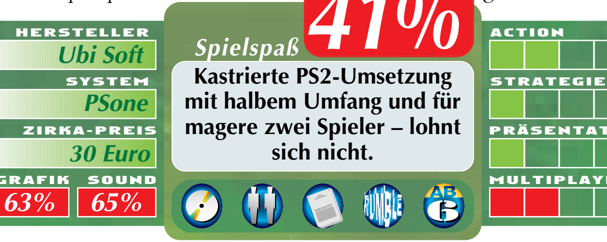
Rayman Rush



Eigentlich steckt hinter "Rayman Rush" die Umsetzung des mittelmäßigen PS2-Partyspiels "Rayman M". Dass ein neuer Name aber gerechtfertigt ist, merkt Ihr schnell: So fielen die Ballerduelle ebenso der 32-Bit-Schere zum Opfer wie die Möglichkeit, zu dritt oder zu viert anzutreten. Übrig bleiben ein Dutzend Rennkurse, bei denen Ihr Euch zu Fuß mit einem einsamen CPU-Gegner oder einem menschlichen Leidensgenossen beharkt.
Technisch liefert "Rayman Rush" für Psone-Verhältnisse solide, aber unspektakuläre Kost ab. Das ohnehin schon nicht überwältigende Spaßpotenzial des PS2-Vorbilds wurde durch die Streichungen allerdings grob torpediert – da hilft auch die Aussicht auf eine Handvoll Bonusfiguren und leicht veränderte Rennmodi nicht. Der sympathischen Hauptfigur hätte man wirklich ein besseres Finale zum nahenden PSone-Ende gewünscht. *us*



Was für ein Abstieg für Rayman: Vom umjubelten Hüpfspielstar zur Titelfigur eines fades Rennspiels.



Hersteller	Ubi Soft
System	PSone
Zirka-Preis	30 Euro
Grafik	63%
Sound	65%

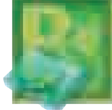
Spielspaß 41%
Kastrierte PS2-Umsetzung mit halbem Umfang und für magere zwei Spieler – lohnt sich nicht.

Action / Strategie / Präsentation / Multiplayer

ANDERE VERSIONEN
Die PS2-Fassung "Rayman M" erhielt in MAN!AC 1/2002 63% Spielspaß. Eine Xbox-Umsetzung ist in Arbeit.

ENTWICKLER: Vision Scape Interactive, USA (www.vision-scape.com)

X-Bladez Inline Skater



Der Alptraum "X-Bladez" sucht nach dem GBA (Test auf Seite 83) auch die PSone heim: Auf der Sony-Konsole wird Euch allerdings sogar vorgegaukelt, einen Titel mit einem Schuss Tiefgang erstanden zu haben.
So saust Ihr nämlich nicht nur gänzlich uninspiriert am Strand entlang und versucht, nicht alle paar Meter auf die Schnauze zu fallen, während Euch der Gegner davon fährt – in manchen Levels kämpft Ihr auch mit dem zu erreichenden Trickpunktelimit bzw. der schwerfälligen Stunt-Steuerung. Dass Ihr nebenher noch ein paar Münzen aufsammelt, macht den Trendsport-Humbug auch nicht spaßiger. Das pixelige Billigprodukt kann nur einen positiven Aspekt aufweisen: Da kein Splitscreen vorhanden ist, muss wenigstens niemand außer Euch leiden. Die grobschlächtige Optik und der halbwegs akzeptable, aber schnell nervende Sound geben dem Trauerspiel die technisch adäquate Note. *us*

Kuck mal, eine Rampe: Mit einer Menge Glück schafft Ihr mit deren Hilfe sogar einen lahmen Trick.



Hersteller	Ubi Soft
System	PSone
Zirka-Preis	15 Euro
Grafik	41%
Sound	45%

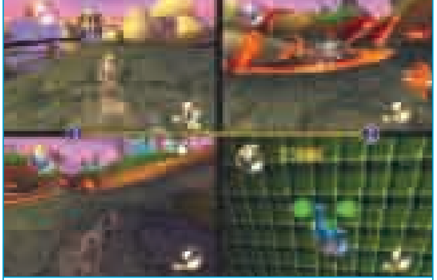
Spielspaß 20%
Stupides Rollschuhdrama mit tumben Tricks, blöden Gegnern und ätzender Steuerung – ab in die Tonne!

Action / Strategie / Präsentation / Multiplayer

ANDERE VERSIONEN
Den Test der GBA-Variante findet Ihr auf Seite 83.

ENTWICKLER: Crystal Dynamics, USA (www.eidos.de)

Mad Dash Racing



Der Vierspieler-Modus driftet dank winziger Bildausschnitte vollkommen ins Chaos ab. Weitere CPU-Konkurrenten fehlen zudem.



Naturgewalt: Euer vorauslaufender Gegner wird von einer Windhose gepackt und mit voller Wucht auf den Boden geschleudert.

Mir ernsthaften Rennspielen ist die Xbox ja bereits gut bedient ("Project Gotham Racing", "RalliSport Challenge"), Crystal Dynamics Fun-Racer "Mad Dash Racing" setzt dagegen auf abgedrehte Comic-Charaktere, Fantasie-Strecken und fiese Extrawaffen.

Vor einem Rennen müsst Ihr Euch für ein virtuelles Konterfei entscheiden: Zur Wahl stehen u.a. ein Wildschwein im Rocker-Outfit, ein an den Nachwirkungen von Tierversuchen leidendes Wiesel, ein Straßenköter im 'Buzz Lightyear'-Gewand sowie ein verschlagenes Alien mit irrem Blick. Jeder Charakter gehört darüber hinaus zu einer bestimmten Kategorie mit speziellen Fähigkeiten: Während die 'Berserker' mühelos dicke Mauern durchbrechen, überwinden die 'Heizer' selbst steilste Anstiege und die 'Gleiter' schweben dank ihrer Flugkünste über gähnende Schluchten hinweg – vorausgesetzt, die entsprechende Energieleiste ist auch gefüllt.

Ohne diese Specials müssen sich die Kontrahenten an das Gesetz der Schwerkraft halten und mit den Füßen die verzweigten respektive mehrstöckigen Kurse bewältigen. Neben Laufen, Springen, Sliden, Klettern, Schwimmen und Angreifen beherrschen die Comic-Wesen auch diverse Stunts, für deren Gelingen Ihr wichtige Energieboni einsackt. Natürlich dürfen in einem zünftigen Fun-Racer 'nette' Power-Ups nicht fehlen: Sprengt mit Knallobst Eure Gegner von der Piste, macht Euch via Discokugel unsichtbar, legt Verfolger mit einem Stolperseil aufs Kreuz oder feuert dem Führenden eine ferngelenkte Hühnerrakete in seinen Allerwertesten.

Reichen diese Gimmicks immer noch nicht zum Sieg, so hilft nur noch das Suchen von Strecken-Abkürzungen und alternativen Routen. Davon gibt's in den über ein Dutzend Kursen (u.a. Dinosaurier-Friedhof, Unterwasser-Röhrensystem und alpine Eislandschaft) nämlich mehr als genug! *os*

ZUGEGEBEN: ***"Mad Dash Racing" besitzt durchaus seine angenehmen Seiten. Die Charaktere sind liebevoll animiert, die 3D-Strecken überraschen immer wieder mit alternativen Wegen und die bunten Landschaften bieten genügend Platz zum Erforschen. Leider liegt in dieser enormen Freiheit auch das größte Problem der abgedrehten Raserei: Vor lauter animiertem Levelinventar und wegen unzähligen Spielebenen, Abzweigungen sowie Abkürzungen verliert Ihr des Öfteren den Überblick über das Renngeschehen. Wo Ihr in anderen Fun-Racern mit jeder Runde der Ideallinie näher kommt, fällt es Euch in "Mad Dash" äußerst schwer, auf Kurs zu bleiben – zu oft fegen Euch feindliche Projektile oder bewegliche Hindernisse auf eine andere Route. Derbe Ruckler erschweren die Raserei zusätzlich.***



Oliver Schultes



"Wo bin ich, wo muss ich lang?" Oftmals verliert Ihr in den vollgestopften Levels komplett die Übersicht.

HERSTELLER	Eidos
SYSTEM	Xbox
ZIRKA-PREIS	69 Euro
GRAFIK	69%
SOUND	76%
Spielspaß	61%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER



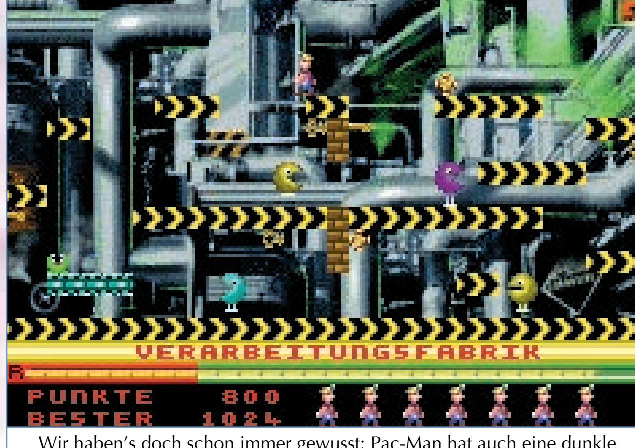
Hier regiert das Chaos: Fun-Racer mit abgedrehtem Comic-Design, coolem Soundtrack und ruckliger Optik.

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind nicht geplant.





Wir haben's doch schon immer gewusst: Pac-Man hat auch eine dunkle Seite, und die lebt er nun in "Manic Miner" aus.

INHALT





An kniffligen Levels hat "Manic Miner" einiges zu bieten: Egal ob wie links etliche Monster patroullieren oder wie rechts nur ein einsamer Roboter seine Runden zieht – es gibt immer einige knackige Kopfnüsse zu lösen.

Harter Hüpfer

Fast 20 Jahre alt und kein bisschen müde: Springt mit Bergarbeiter Willy auf dem GBA durch die kultige "Manic Miner"-Welt.



Bisher konzentrierte sich das britische Softwarestudio Jester Interactive auf die Produktion von Song-Baukästen: So durften Nachwuchskomponisten mit der "Music"-Reihe jüngst sogar auf dem GBA krachige Beats zusammenstöpseln. Nun soll aber auch die normale Spielewelt erobert werden: Während auf der PS2 mit "Super Trucks" als Debüt ein Rennspiel ansteht, bläst Jester auf Nintendos Winzling zur Retro-Offensive.

Den Auftakt macht mit "Manic Miner" die Neuauflage der 1983 erschienenen Abenteuer eines besonders in Großbritannien populären Helden: Der arglose Grubenarbeiter Willy erfährt per Zufall, dass in einer verlassenen Mine noch Goldschätze verborgen sein sollen und macht sich prompt auf den Weg diese zu bergen. Dummerweise behindern ihn dabei feindselige Roboter ebenso wie die unwirtliche Umgebung: Brüchige Plattformen und spitze Steinformationen sorgen bei der geringsten Unachtsamkeit für ein jähes Ableben. Hierzulande hielt sich die Bekanntheit von Willy in engen Grenzen, da zwar eine C64-Umsetzung existierte, aber hauptsächlich das Original für den Ruhm des tüchtigen Arbeiters sorgte – das wiederum erschien auf dem bei uns wenig verbreiteten ZX Spectrum.

Jester legte auf dem GBA viel Wert darauf, das ursprüngliche Spielgefühl so perfekt wie möglich zu erhalten. So wurde zwar die Grafik der bildschirmgroßen Level verschönert und mit mehr Farben sowie Hintergrundmotiven versehen, doch die Plattformanordnung gleicht dem Original wie ein Ei dem anderen. Puristen zocken lediglich die 20 beinharten Spielstufen der Vorlage, alternativ versucht Ihr Euer Glück im erweiterten Modus bei zehn zusätzlich eingestreuten Szenarien – Anfänger seien aber gewarnt, denn auch der Schwierigkeitsgrad bleibt so hoch wie bisher: Ohne punktgenaue Sprünge und durchdachte Planung kommt Ihr kaum über den ersten Bildschirm hinaus.

Nach "Manic Miner" hat Jester große Pläne: Zum einen steht der Nachfolger "Jet Set Willy" am Start, zum anderen wurde die komplette (über 20 Titel große) Graftgold-Bibliothek aufgekauft – traumhaft kultige Umsetzungen wie "Paradroid" und "Uridium" sind bereits in der Mache. *us*



Der Direktvergleich zeigt's: Der Levelaufbau ist beim Spectrum-Original (oben) und auf dem GBA praktisch identisch.

MANIC MINER

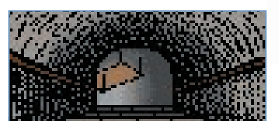
GENRE	JUMP'N'RUN
HERSTELLER	JESTER
D-RELEASE	MAI

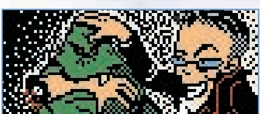
Neue Optik, altes Spiel: Mit einer Handvoll frischer Level aufgepeppte Rückkehr des knallharten Knobel-Hüpfspiel-Klassikers, die selbst heutige Profizocker noch fordert.

Verspielte Handys: i-Mode in Deutschland

Palm-Millionär: *Neben Playstation, Xbox und PC unterstützt Eidos in Zukunft auch Palm-, Psion- und WinCE-Handhelds. Das erste Spiel ist "Wer wird Millionär?" für PalmOS (Bild). Ihr ladet das Quiz mit 50 Fragen kostenlos von www.millionairetogo.com. Für 500 weitere Fragen zahlt Ihr 16 Euro. Über "Tomb Raider" für WinCE berichten wir nächsten Monat.*









Das Horror-Abenteuer "Incubus" bringt Ludigames exklusiv für i-Mode: Im Gegensatz zu den WAP-Spielen könnt Ihr Gegenstände, Schlüssel und Waffen sammeln.

Seit dem 16. März funktioniert der Internetzugang i-Mode für Handys: Mit einem kompatiblen Gerät nutzt Ihr 60 Online-Dienste, die Ihr über ein Menü, das 'Eplus Portal', ansurft. Die Vorteile gegenüber WAP sind der große Bildschirm (120 x 160 Pixel), Farbdarstellung, Kostenabrechnung anhand der Datenmenge und flotter Zugriff. Alle Dienste basieren auf der Internetsprache i-HTML: Neben einem Routenplaner, Bundesliga-Ticker und der Singlebox der Frauenzeitschrift Amica findet Ihr vier Game-Channels.

Das einzige kompatible Handy ist momentan das NEC 'N32i', das samt E-Plus-Vertrag 250 Euro kostet. Der Bildschirm stellt 256 Farben dar, unter dem Display befindet sich ein Steuerkreuz. Das interne GPRS-Modem kann bis zu 54 KBit pro Sekunde downloaden und ist damit so schnell wie ein PC-Modem. Weitere Handys folgen im Sommer.

Um Spiele kümmern sich Ludigames, Handy-Games und die "Moorhuhn"-Erfinder Phenomedia, jeder Hersteller hütet ein bis zwei Channels.

Den 'Action'-Kanal liefert Handy-Games: "Boom!" ist ein düsterer 3D-Shooter mit Pistole und Flinte. Die Steuerung funktioniert über Hotkeys auf der Tastatur: Mit '2' geht Euer Einzelkämpfer ein Feld nach vorn, dazu wird ein neues Kerkerbild geladen. Im Vergleich zu den 3D-Spielen auf WAP spielt sich "Boom!" flüssig und besitzt Echtzeitelemente: Wer nur rumsteht, den beißen die Zombies.

Das selbe Spielprinzip hat "Space Seals", in dem Ihr einen Soldaten aus isometrischer Perspektive steuert: Ihr schleicht durch eine Raumbasis, deaktiviert Laserbarrieren und ballert auf Aliens. Schuss und Prankenhieb werden nicht animiert, sondern mit Bilderfolgen in Nahaufnahme visualisiert. Für beide Abenteuer erscheinen jeden Monat neue Levels.

Ludigames bringt im 'Adventure'-Channel das Horrorabenteuer "Incubus", in dem Ihr teuflische Experimente mit Leichen und Monstern aufdeckt. Wie in Ludigames WAP-Abenteuern erzählen Bilder und Texte die Handlung, ob 'Schrank öffnen' oder 'Flüchten' entscheidet Ihr per Textmenü. Auch die erfolgreichen WAP-Spiele gibt's in Farbe: "Casanova", "In Cold Blood" und "Hanoi Towers" wurden aber nur optisch aufgepeppt.

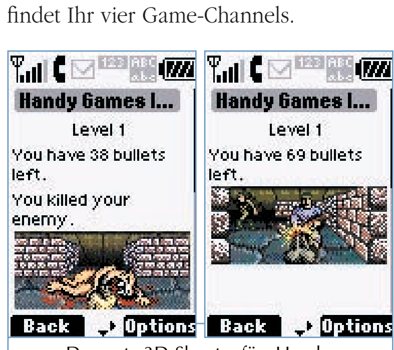


Die "Space Seals"-Spielmechanik: Ihr lauft feldweise (links), bei jedem Manöver wird ein Bild eingeblendet (rechts).

Auch Phenomedia hält sich an bewährte WAP-Konzepte: Ihr i-Mode-"Moorhuhn" ist kein Ballerspiel, sondern ein Online-Tamagotchi, das Ihr pflegt, füttert und streichelt. Das schwarze Schaaf "Sven" lädt dagegen zum Wissensquiz.

Der mobile Spielspaß hat seinen Preis, bei i-Mode zahlt Ihr sogar doppelt: Die Online-Gebühren werden über Datenvolumen abgerechnet, für jedes übertragene Kilobyte zahlt Ihr einen Cent an E-Plus – jede Grafik kostet also einen oder zwei Cent. Daneben löhnt Ihr Abo-Gebühren, pro Channel 0,50 bis 1,50 Euro im Monat. Nur "Casanova" ist kostenlos. *rp*

Das erste i-Mode-Handy kommt von NEC: Das 'N32i' kostet mit GPRS-Vertrag von E-Plus satte 250 Euro.



Der erste 3D-Shooter fürs Handy: Blutige Gefechte mit Zombies und Dämonen liefert Ihr Euch in "Boom!".

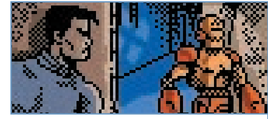
Pocket News

GAME BOY AM TV: Nach dem "TV de Advance" (MAN!AC 4/2002) ist nun auch das PAL-Set erhältlich. Der "GBA-TV Converter" kostet bei www.hongkongfun.de 120 Euro und besitzt im Vergleich zur NTSC-Version einige Vorteile. So wurde die Bildqualität verbessert: Die Optik ist klarer und scharf, vertikale Störstreifen sind kaum noch zu erkennen. Leider ist die Auflösung kleiner: Statt den schwarzen Balken oben und unten hat das Bild jetzt einen kompletten Rahmen. Das Gehäuse ist nicht milchig, sondern schneeweiß – der Umbau ist also auf den ersten Blick nicht zu erkennen. Orientierung liefert eine englische Anleitung mit farbigen Bildern.

BLUETOOTH-DUELLE: Die amerikanische Handheld-Experten nReach arbeiten an einem Bluetooth-Adapter für den Game Boy, der kabellose Duelle ermöglichen soll. Die Funkverbindung reicht durch Wände bis 10 Meter, im Freilufteinsatz sogar 100 Meter. Duelle per Bluetooth klappen aber nur mit speziell entwickelten Spielen von nReach. Außerdem verbindet der Adapter den GBA mit PC und Handy, um im Internet zu surfen oder Filme und Musik auf dem Handheld zu genießen. Die Software "Media Reach" macht den Game Boy Advance mit PC-Dateien, darunter auch Flash-Anwendungen kompatibel. In Kaufhäusern will nReach so genannte "Hot Spots" einrichten, wo sich Spieler treffen, kostenlos surfen und Demoversionen aktueller GBA-Spiele downloaden. Das Zubehör soll Ende des zweiten Quartals in den USA erscheinen. Eine Veröffentlichung in Europa sowie ähnliche Accessoires für WinCE-Handhelds und Tablet-PCs sind in Planung.







Altes Spiel in neuer Optik: Die Playstation-Umsetzung "In Cold Blood" ist für WAP gratis, bei der i-Mode-Variante müsst Ihr Abogebühren zahlen.



ENTWICKLER: Vicarious Visions, USA (www.vvisions.com)

Tony Hawk´s Pro Skater 3

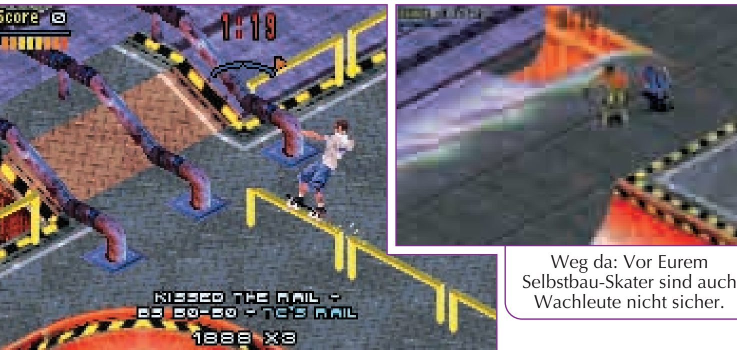


Der Rollbrett-Gott macht dem GBA zum zweiten Mal seine Aufwartung: Bei "Tony Hawk's Pro Skater 3" tretet Ihr wie gehabt mit einem von 13 Profis oder alternativ einem selbst gebastelten Athleten in einem halben Dutzend Szenarien (sowie einem Bonus-Abschnitt) zur Punktejagd an. Die Örtlichkeiten orientieren sich dabei stark an der PS2-Vorlage: So seid Ihr u.a. in der aufgeheizten Gießerei, aber auch in den Großstädten Rio und Tokio unterwegs.



Das sieht nicht gut aus: Die schönsten Tricks helfen nichts, wenn Ihr danach nicht sauber und aufrecht landet.

Damit Ihr noch mehr Sprünge als bisher für punkteträchtige Kombos nutzen könnt, kam der 'Revert' zu den möglichen Aktionen: Mit diesem Manöver koppelt Ihr ähnlich wie beim 'Manual' verschiedene Tricks, um hohe Multiplikatoren zu erzielen. Skateboard-Gangs freuen sich über die ebenfalls neue Mehrspieler-Unterstützung: Entweder tretet Ihr mit einem Modul nacheinander an oder koppelt gleich vier GBAs zum Gruppen-Grind. *us*



Wie beim Vorgänger liegt der Schlüssel zu hohen Punktezahlen im Aneinanderreihen von Grind-Tricks.

Weg da: Vor Eurem Selbstbau-Skater sind auch Wachleute nicht sicher.

AUS ALT MACH NEU: Grafisch sieht "Tony Hawk 3" seinem Vorgänger sehr ähnlich, an der bewährten und für Anfänger etwas problematischen Perspektive wurde nichts geändert. Zwar sind die Polygonsportler nun etwas detailreicher gezeichnet, auf dem kleinen Display fällt das allerdings kaum auf. Immerhin fielen die Skateparks hübscher und größer aus, was allerdings auch für Probleme sorgt: In den weiten Arealen findet Ihr Euch erst nach zahlreichen Rundfahrten richtig zurecht. Da aber die gute Steuerung (ergänzt durch den sinnvollen 'Revert') erhalten blieb und mit dem Skater-Baukasten und vor allem der lange erwarteten Link-Option einiges für die Langzeitmotivation getan wurde, müssen Trendsportler zugreifen.

Ulrich Steppberger

Spielspaß **86%**

HERSTELLER: Activision
ZIRKA-PREIS: 50 Euro
GRAFIK: 80% SOUND: 72%

Starker Nachschub für Handheld-Skater mit wenigen Neuerungen, dafür aber endlich mit Link-Modus.

ANDERE VERSIONEN
Der GBA-Vorgänger wurde in MAN!AC 8/2001 mit 85% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: Vicarious Visions, USA (www.vvisions.com)

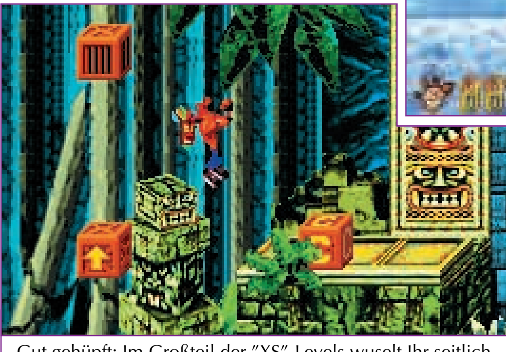
Crash Bandicoot XS



Der Bär ist los: Auf der Flucht vor dem muffligen Polarbewohner solltet Ihr keinen der elektrischen Zäune rammen.

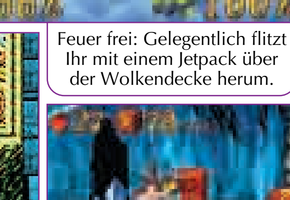
Die australische Beutelratte wagt den Sprung ins Handheld-Lager: Crashs Erzfeind Neo Cortex hat mal wieder einen neuen Plan ausgeheckt und die Erde kurzerhand auf Miniaturmaß geschrumpft – "XS" eben. Also macht Ihr Euch auf den Weg durch rund 20 Levels, um den Knilch wie üblich zu stoppen.

In einem halben Dutzend Welten schlägt sich Crash mit Hilfe seiner altbekannten Wirbelattacke durch: Meist hüpft Ihr in seitlich scrollenden 2D-Szenerien über Plattformen und knackt Kisten oder taucht gelegentlich unter Wasser an Haien und Kugelfischen vorbei. Für Abwechslung sorgen Abschnitte, in denen Ihr nach vorne reitend vor anstürmenden Yetis flieht oder Euch im "Space Harrier"-Stil in der Luft mit fliegenden Fieslingen duelliert. Alle fünf Levels erwartet Euch zudem ein Bosskampf gegen Cortex' Helfer – letztendlich steht Ihr dem Oberschurken selbst gegenüber. Habt Ihr ihn besiegt, ist das Spiel noch nicht vorbei, denn zahlreiche Geheimabschnitte werden erst erreichbar, wenn Ihr alle Kisten geknackt habt. *us*



Gut gehüpft: Im Großteil der "XS"-Levels wuselt Ihr seitlich durch hübsch inszenierte Bitmap-Welten.

Feuer frei: Gelegentlich flitzt Ihr mit einem Jetpack über der Wolkendecke herum.



Gut rotiert ist halb gewonnen: Mit der Drehattacke kommt Crash gut voran.

CRASH BLEIBT COOL: Auch im ersten Modulabenteuer macht der sympathische Hüpfspielstar eine äußerst ansprechende Figur – anders als beim Kollegen Spyro bleibt das Geschehen nämlich jederzeit übersichtlich. Zwar müsst Ihr auf die meisten von den Heimkonsolen gewohnten 3D-Abschnitte verzichten (wobei die immer noch vorhandenen Bärenritte und Flugsequenzen sehr gut gelungen sind) und wuselt deshalb hauptsächlich durch Bitmap-Abschnitte. Die gefallen dafür mit geradlinigem und abwechslungsreichem Design, das durchaus Euer Können fordert. Die Technik überzeugt mit witzig animierten Charakteren, hübschen Landschaften (die allerdings manchmal unübersichtlich sind) und den originalen Soundeffekten – für Handheld-Hüpfer lohnt sich's.

Ulrich Steppberger

Spielspaß **83%**

HERSTELLER: Vivendi
ZIRKA-PREIS: 45 Euro
GRAFIK: 80% SOUND: 65%

Dezent abgespecktes, aber witziges und motiverendes Jump'n'Run mit witzigen Figuren und viel Abwechslung.



ANDERE VERSIONEN
Die PS2-Fassung "Der Zorn des Cortex" wurde in MAN!AC 12/2001 mit 85% getestet.

ENTWICKLER: NINTENDO, JAPAN (WWW.GAMEBOYADVANCE.DE)

Super Mario Advance 2

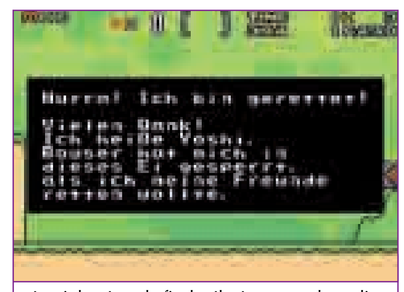


Bowsers Ende ist nah: Der Oberbösewicht erwartet Euch in der großen Festung am oberen Rand der Übersichtskarte.





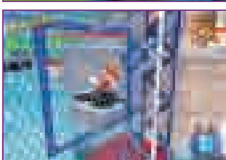
Superhelden-Garderobe: Eine Feder beschert Euch einen Flugumhang (links) und eine Blume spendiert Euch Feuerbälle (oben).



In vielen Levels findet Ihr Lautsprecher, die bei Berührung nützliche Tipps oder grundsätzliche Erklärungen ausspucken.

***Neues von "Mario Sunshine":** Langsam sickern weitere Informationen und Bilder zu dem heißersehnten Gamecube-Hüpfer durch. So benützt der schnauzbärtige Klempner die Wasserpistole auf seinem Rücken als Reinigungswerkzeug – vom Himmel fallen nämlich Farbkleckse, die Marios Welt verunstalten.*





Zumindest auf diesen Bildern erinnert "Mario Sunshine" noch stark an seinen N64-Vorgänger

Zusammen mit dem SNES wurde anno 1992 (zwei Jahre nach der Japan-Premiere) in Deutschland der vierte Teil der erfolgreichsten Hüpfspielserie aller Zeiten ausgeliefert: "Super Mario World" versetzte Käufer der 16-Bit-Konsole in Entzücken und sorgte mit gewitztem Leveldesign sowie unzähligen Geheimnissen für zahllose durchwachte Nächte.

Die Rückkehr des Königs

Auf dem GBA feiert besagter Titel nun eine glorreiche Wiederauferstehung. Das über ein Jahrzehnt alte SNES-Original wurde von Nintendo nahezu unverändert auf die mobile Spielmaschine übertragen – neben einigen kosmetischen Korrekturen der 2D-Optik ist Marios Bruder Luigi die einzig echte Neuheit. Als zusätzlichen (Mehrspieler-)Bonus packten die Japaner den Plattform-Klassiker "Mario Bros." gleich mit aufs Handheld-Modul.

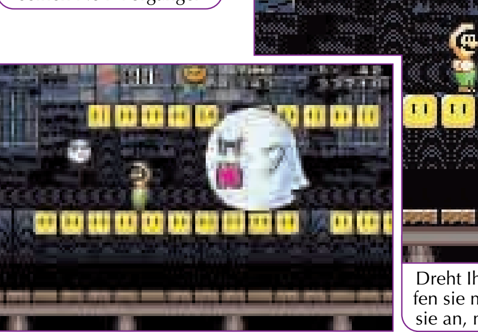
Im Solo-Abenteuer "Super Mario World" schlüpft Ihr wahlweise in die Rolle der Klempner Mario oder Luigi und durchstreift auf der Suche nach der entführten Prinzessin insgesamt 96 knallbunte Levels. Diese Fülle an Abschnitten müsst Ihr Euch jedoch Schritt für Schritt erarbeiten: Das Hüpfabenteuer startet am Haus der beiden Brüder und führt Euch im weiteren Verlauf kreuz und quer über eine Inselgruppe. Gelbe Markierungen stehen für einen Level mit nur einem Ausgang. Alles was Ihr tun müsst, ist konsequent nach rechts Richtung Ende laufen – nach unzähligen Plattformen, Abgründen und Feinden erreicht Ihr schließlich das heißersehnte Zieltor, der Weg in den nächsten Abschnitt ist frei. Rote Punkte auf der Karte signalisieren Euch "Aufgepasst! Hier verstecken sich zwei oder gar mehr Ausgänge.". Das reguläre Ziel erreicht Ihr wie gewohnt, alle weiteren 'Schlupflöcher' sind dagegen gut in den 2D-Landschaften versteckt.

TROTZ DES HOHEN ALTERS HAT "SUPER MARIO WORLD" nichts von seiner großen Faszination verloren: Obwohl ich das SNES-Original bis zum letzten Geheimnis erforscht habe, packte mich das Hüpffieber mit voller Wucht. Zu spannend ist das Leveldesign, zu perfekt die Lernkurve, zu groß die Neugier auf weitere innovative Spielideen und zu befriedigend sind die 'Aha-Erlebnisse' im Verlauf des Abenteuers, als dass man den GBA freiwillig aus der Hand legt – nur das aufgeregt rot blinkende Lämpchen der Batterieanzeige oder plötzliche Dunkelheit können Euch nach der ersten Dosis "Super Mario World" vom Dauerzocken abhalten. Multiplayer-Fans werden darüber hinaus von dem unverwüstlichen Klassiker "Mario Bros." in den Bann gezogen: Mit drei menschlichen Konkurrenten um die Wette hüpfen, Goldmünzen einsammeln oder im rechten Moment ein Tier in die Richtung Eures Kumpels zu schleudern macht richtig Laune – zumal die Basisvariante auch mit nur einem Modul läuft. Wer bisher noch keinen Kaufgrund für den GBA hatte, sollte ihn sich nun schleunigst zulegen!

Oliver Schultes

Von Power-Ups und Reittieren

Um alle Geheimnisse von "Super Mario World" zu erkunden, müsst Ihr die Extras und Spezialfähigkeiten der Helden geschickt einsetzen. Hüpft Ihr beispielsweise von unten gegen einen mit einem Fragezeichen versehenen Felsblock, so entlockt Ihr dem Stein entweder eine Goldmünze (100 davon schenken Euch ein Extra-Leben) oder ein Power-Up-Symbol. Letztere verwandeln Euch in ei-



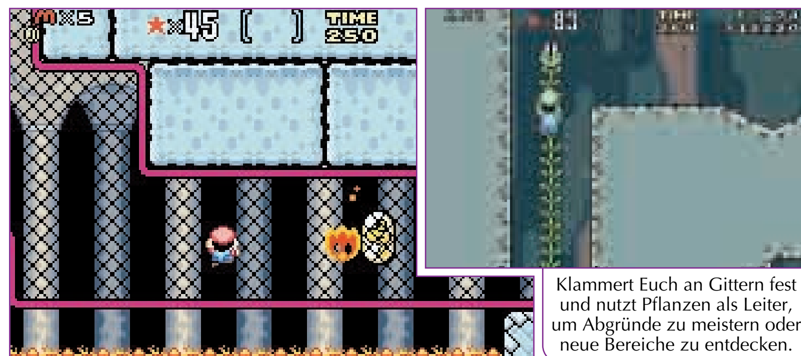
Dreht Ihr den Geistern den Rücken zu, greifen sie mit gefletschten Zähnen an. Blickt Ihr sie an, machen sie sich vor Angst ins Laken.





Auf dem Modul findet Ihr neben "Super Mario World" auch den Plattform-Klassiker "Mario Bros."

nen Riesen (Pilz), schenken Euch vernichtende Feuerbälle (Blume) oder versehen den Helden mit einem schmucken Cape (Feder). Mit dem gelben Umhang auf dem Rücken hebt Ihr – ausreichend Anlauf vorausgesetzt – ab in die Lüfte und erkundet so vorher unerreichbare Gegenden.
In einigen Felsblöcken wartet eine besondere Überraschung auf Euch: Aus einem gepunkteten Riesenei schlüpft mit einem freudigen Quieken Yoshi, ein grüner Dinosaurier, der Euch fortan als Reittier zur Seite steht. Mit seiner Hilfe fresst Ihr nicht nur kurzerhand die meisten Gegner auf, je nach verschlungenem Feind spuckt Yoshi hinterher vernichtende Feuerbälle, erlernt für kurze Zeit das Fliegen oder vollführt auf Knopfdruck eine wuchtige Stampfattacke. Als ob das nicht genug wäre, warten versteckt in den Welten weitere, verschiedenfarbige Yoshis auf ihre Rettung: Habt Ihr sie erstmal großgezogen, stehen auch sie Euch mit ihren Spezialfähigkeiten zu Diensten.

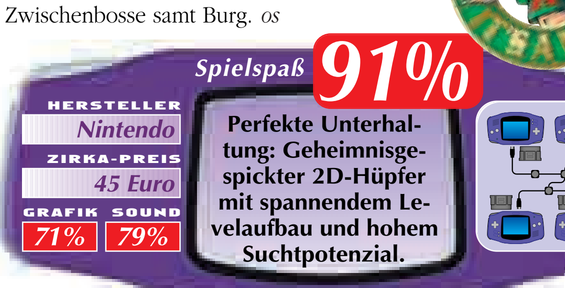


Klammert Euch an Gittern fest und nutzt Pflanzen als Leiter, um Abgründe zu meistern oder neue Bereiche zu entdecken.

Die Macht des goldenen Sterns: Sammelt das glitzernde Objekt ein und rennt Feinde einfach über den Haufen.

Hilfe naht

Um die Prinzessin aus den Klauen des Oberbösewichts Bowser zu befreien, müsst Ihr Euch durch mit Raupen bevölkerte Laubwälder kämpfen, an Gittern über Lavaseen klettern, auf sich drehenden Plattformen gähnende Abgründe überwinden und sogar auf Tauchstation gehen. Neben den 'normalen' Levels erwarten Euch ab und an besondere Herausforderungen: In heruntergekommenen Häusern müsst Ihr Euch aufdringlicher Geister erwehren und den gut versteckten Ausgang finden – hier heißt es, um die Ecke denken. Geschick und Reaktionsvermögen sind dagegen in den Behausungen von Bowsers Schergen vonnöten: Nur mit der richtigen Taktik erledigt Ihr die Zwischenbosse samt Burg. *os*

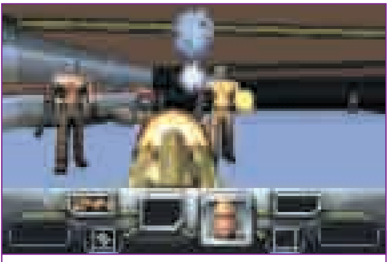


ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

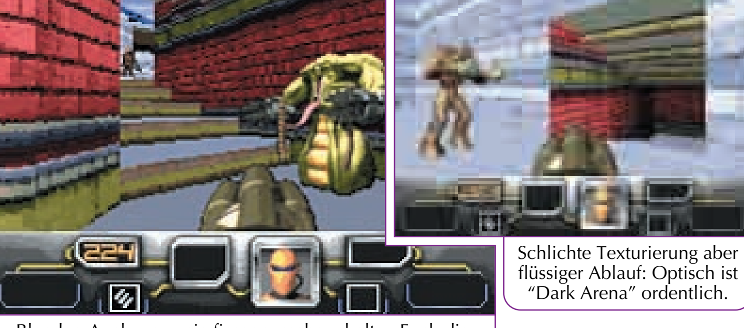
ENTWICKLER: Graphic State Games, USA (www.thq.de)

Dark Arena

Das kennen wir doch: Spezialeinheit kommt auf entlegener Forschungsstation an, entlegene Forschungsstation wurde von allerlei blutrünstigen Cyberdämonen überrannt, Cyberdämonen massakrieren Spezialeinheit, als letzter Überlebender versucht Ihr, der entlegenen Forschungsstation zu entkommen.
Was bereits verdächtig nach der Ego-Ikone "Doom" klingt, spielt sich auch ganz genau so. 15 Labyrinthe, vollgestopft mit Aufzügen, Geheimgängen, farbigen Schlüsselkarten und natürlich zahllosen ekligen Bitmap-Mutanten, trennen Eure Heldin (Ihr spielt eine Frau) von der Freiheit. Gehörnten Muskel-Cyborgs, schwebenden Wachdroiden und gepanzerten Mech-Kolossen gebt Ihr mit Laserpistole, Plasma-Schrotflinte sowie Bolzen-MG Saures, in späteren Welten peppen Fernzündminen oder Lenkraketenwerfer Euer Waffenarsenal auf. Insgesamt neun unterschiedliche Todbringer umfasst das "Dark Arena"-Angebot. Obligatorische Vierspieler-Deathmatches fehlen (sofern Ihr über die entsprechende Anzahl Module verfügt) natürlich genausowenig wie das achtstellige Passwort, das Ihr mangels Speicherbatterie nach jedem absolvierten Level notieren müsst. *cg*



Schade drum: Munitionsparen lohnt sich nicht, da Ihr jeden neuen Einsatz immer mit der Standardpistole beginnt.



Blender: Auch wenn sie fieser aussehen, halten Euch die Monstrositäten weniger auf Trab als die "Doom"-Kollegen.

Schlichte Texturierung aber flüssiger Ablauf: Optisch ist "Dark Arena" ordentlich.

SO OFFENSICHTLICH wie "Dark Arena" hat schon lange keine First-Person-Ballerei mehr bei "Doom" geklaut. Der Mix aus Dauerfeuer und Schlüsselsuche, die Angriffstechniken der Gegner, die Auswahl der Waffen – außer geringfügigen Änderungen sind beinahe alle Elemente dem ID-Klassiker entnommen. Bis auf teils hübschere Monster-Sprites zieht der THQ–Shooter aber in einigen Bereichen klar den Kürzeren: Die Gegner, dumm wie Brot, bemerken Eure Anwesenheit oft erst, wenn sie von Kugeln durchsiebt werden, oder ballern blindlings hinter verschlossenen Türen. Zudem müsst Ihr in jedem neuen Level wieder mit der Standardpistole starten. Besonders ärgerlich, wenn Ihr gerade mühselig fette Wummen zusammengesucht habt und bereits vorm Labyrinth-Ausgang steht.

Colin Gäbel



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

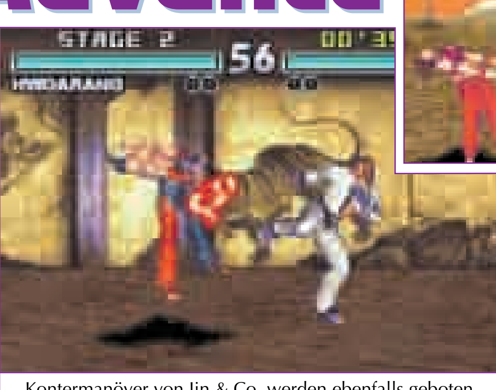
ENTWICKLER: Namco, Japan (www.namco.com)

Tekken Advance

Günstige Grafik: *Namco hatte nicht allzuviel Mühe, "Tekken 3" für den GBA umzusetzen. Grafisch orientierte man sich einfach am Heimkonsolenvorbild: Die einzelnen Animationsphasen der 3D-Charaktere wurden kurzerhand in Sprites umgewandelt. Die Kamerafahrten ersetzte man einfach durch (pixelnde) Zooms.*

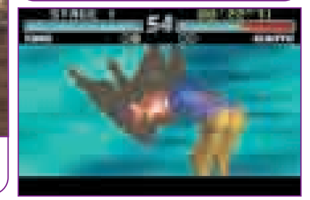


Der Bestseller in klein: Namcos Beat'em-Up-Serie hat es aufs Handheld geschafft – allerdings mit nur zehn statt den mittlerweile ca. 30 Kämpen, die sich im "Tekken"-Universum tummeln. Zudem fehlen Euch je eine Taste für den zweiten Fußtritt bzw. Faustschlag – um dies auszugleichen, wurde das Combo-System vereinfacht. So müsst Ihr nur noch auf zwei Angriffstasten einhämmern, um in Verbindung mit einer Richtung krachende Stafetten zu landen. Positiver Nebeneffekt: Selbst komplexe Manöver gelingen häufiger als bei den Vorgängern. Was die Würfe betrifft, gibt's allerdings technische Magerkost. Gerade Wrestler King hat bei seinen zahlreichen Attacken Konditions-Probleme: Da "Tekken Advance" kein echtes 3D bietet, werden Kings Griffe in Standbildern gezeigt. Bei den Modi müsst Ihr dagegen kaum Abstriche verkraften: Arcade, Versus, Team- und Tag-Battle wurden 1:1 übernommen – Tag-Manöver fielen aber dem Rotstift zum Opfer. Damit Ihr Euren Liebling nicht vergebens sucht, hier die Kämpfer-Liste: Jin, Yoshimitsu, Law, Paul, Nina, Hwoarang, Gunjack, Heihachi, King und Xiaoyu. *sb*



Kontermanöver von Jin & Co. werden ebenfalls geboten. Hwoarang kämpft wie gehabt mit mehreren Fußstellungen.

Pseudo-3D: Bei Würfen wird die Kamera gezoomt, Kings Aktionen gibt's nur im Standbild.



Spielspaß **81%**

HERSTELLER: *Infogrames*
ZIRKA-PREIS: *55 Euro*
GRAFIK: *78%* SOUND: *79%*

Gelungene Umsetzung der erfolgreichen Prügelserie – für Solisten etwas zu wenig Kämpfer und Extras.

ANDERE VERSIONEN
Die PS2-Fassung "Tekken Tag Tournament" wurde in MAN!AC 2/2000 mit 86% Spielspaß getestet.

GROßES KLEINES IRONFIST-TOURNAMENT: **Dank der gelungenen Umsetzung besitzt die GBA-Version fast ebenso viel Suchtpotenzial wie ihre großen Brüder – trotz Vereinfachung hat das Kampfsystem nämlich wenig von seiner taktischen Note verloren. Nur die Wurf-Animationen von Oberwrestler King sind arg simpel ausgefallen – da hätte man besser einen anderen Schwarzgurt in die GBA-Kampfsportriege aufnehmen sollen. Zudem hat "Tekken Advance" trotz zahlreicher Modi einen dicken Versus-Nachteil: Für Duelle gegen einen Handheld-Kollegen benötigt Ihr unbedingt ein zweites Modul. Als Solist werdet Ihr wiederum nicht lange brauchen, um alle Goodies freizuspielen. "Tekken"-Fans und solche, die es werden wollen, greifen dennoch zu.**

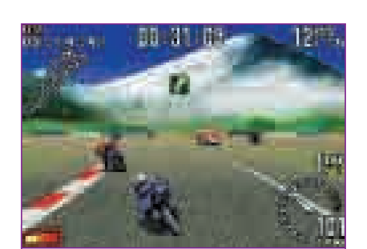
Ulrich Steppberger

ENTWICKLER: Visual Impact Productions, Frankreich (www.viprod.com)

MotoGP



Gleicher Name, anderes Produkt: Mit dem "MotoGP" von Namco hat die GBA-Fassung aus dem Hause THQ nur die Lizenz gemeinsam. Erfreulicherweise findet Ihr auf dem Nintendo-Winzling neben einer Handvoll prominenter Fahrer sämtliche 16 WM-Kurse wieder, für abwechslungsreiches Gerase ist also gesorgt. Auch bei der Optik haben sich die Entwickler Mühe gegeben: So bleibt Euch fades Mode-7-Getrickse erspart, stattdessen braust Ihr über schick aussehende 3D-Pisten mit Steigungen und Gefällen, während akzeptabler Motorsound aus dem Lautsprecher dröhnt. Nur bei den Spielmodi fehlt es etwas an Varianz, denn egal ob Ihr an Arcade-Rennen oder der Meisterschaft teilnehmt, die Unterschiede halten sich in Grenzen – dafür dürfen vier Biker via Link zugleich ran. In jedem Fall fährt sich "MotoGP" an die Spitze der GBA-Rasereien und wird Zweiradfans nicht enttäuschen. *us*



Ist der Balken links unten voll, könnt Ihr kurzzeitig mit einem Wheelie besonders flott beschleunigen.



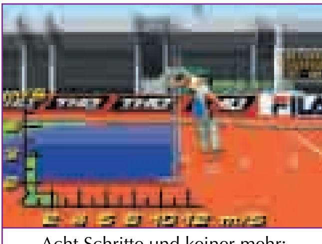
ANDERE VERSIONEN
Eine gleichnamige Xbox-Fassung ist in Arbeit.

ENTWICKLER: Athletic Design, Schweden (www.athleticdesign.se)

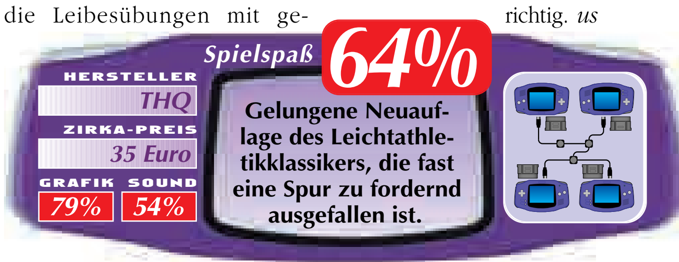
FILA Decathlon



Ein Fingerkiller kehrt zurück: Bei "FILA Decathlon" schlüpft Ihr in die Rolle eines Zehnkämpfers und malträtiert kräftig die Knöpfe Eures GBA, um leichtathletische Höchstleistungen zu erzielen. Während bei den Laufdisziplinen in der Regel schnelles Hämmern genügt, fordern Sprung- und Wurfübungen zusätzlich genaues Timing und gute Planung (z.B. der Anlaufposition). Leider nahmen es hier die Entwickler etwas zu genau, denn trotz ausführlicher Tutorials braucht es intensive Übung, bevor sich etwa beim Stabhochsprung erste Minimalerfolge einstellen. Optisch wissen die Leibesübungen mit geschmeidig animierten Sportlern und netten 3D-Spielereien zu überzeugen. Dank Link schinden sich bis zu vier Athleten im selben Wettkampf, in den meisten Disziplinen tretet Ihr dennoch hintereinander an. Wer gelegentlich für eine Runde Handheld-Sport zu haben ist, liegt bei "FILA Decathlon" richtig. *us*



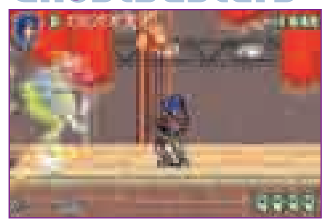
Acht Schritte und keiner mehr: Schon der normale Hochsprung fordert einiges an Technik.



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: LSP, Frankreich (www.wanadoo.com)

Extreme Ghostbusters



Basierend auf der gleichnamigen Cartoon-Serie geht's auf dem GBA auf Geisterjagd. Zunächst fahrt Ihr per Auto aus der Vogelperspektive zum Einsatzort, anschließend springt und ballert Ihr Euch in Seitenansicht durch ingesamt zwölf Levels. Via Tastendruck wechselt Ihr dabei zwischen Euren beiden Helden, um deren individuelle Fähigkeiten optimal einzusetzen. *cg*

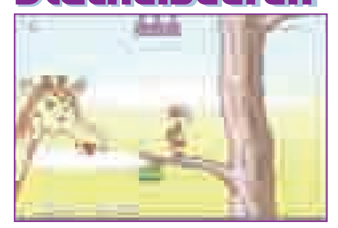
Spielspaß 60%

HERSTELLER Wanadoo
ZIRKA-PREIS 50 Euro
SOUND 62%
GRAFIK 65%

Alarm für Ecto-1: Nettes, unspektakuläres Jump'n'Shoot mit hübscher Optik, aber geringem Umfang.

ENTWICKLER: Klasky Csupo, USA (www.thq.de)

Expedition der Stachelbeeren

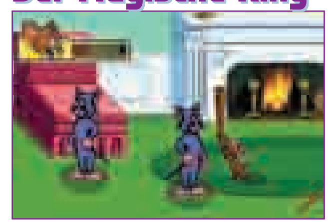


Während der Sender hierzulande längst den Betrieb eingestellt hat, leben die Nickelodeon-Charaktere als Digi-Helden weiter. In der Rolle der Stachelbeeren absolviert Ihr in Dschungel- und Polarregionen altbackene Jump'n'-Run-Abenteuer, die dank unübersichtlichen Levels, versteckten Feinden und hakeliger Handhabung auch noch frustig ausgefallen sind. *cg*

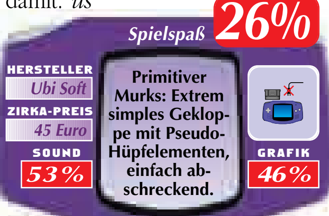


ENTWICKLER: NewKidCo, USA (www.newkidco.com)

Tom & Jerry: Der Magische Ring

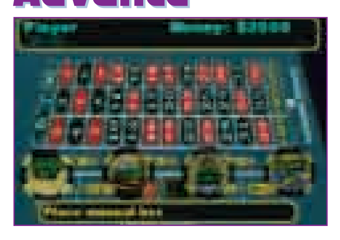


Als Katz oder Maus wuselt Ihr durch charmefreie Levels und vertrimmt eine Anzahl Gegner, um in die nächste Stufe zu kommen. Das sieht zwar ganz nett aus und quält auch die Ohren erfreulich wenig, aber damit haben sich auch die positiven Seiten: Der Spielablauf selbst ist an Banalität kaum zu übertreffen und nervt mit tumben Kontrahenten – weg damit. *us*



ENTWICKLER: Pipedream Interactive, USA (www.majescosales.com)

Caesars Palace Advance

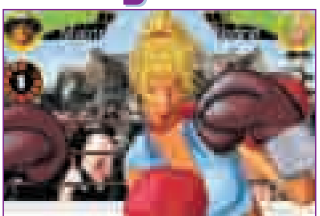


Über die Daseinsberechtigung virtueller Glücksspiels auf Heimkonsolen kann man streiten, als Hosentaschen-Kasino macht "Caesars Palace" aber ein Weilchen Laune. Eure Digi-Dollar verliert Ihr bei Blackjack, Craps, Roulette, drei einarmigen Banditen und diversen Video-Poker- bzw. Video-Keno-Automaten. Ein Passwort sorgt für die Sicherung des Kontostands. *sf*



ENTWICKLER: Digital Fiction, Kanada (www.digital-fiction.com)

Boxing Fever



Ego-Prügelei: Bei Majescos actionlastigem Boxen verpasst Ihr Eurem nett gezeichneten Gegenüber Kinnhaken und Magenschwinger aus der Ich-Perspektive. Logisch, dass durch den Blickwinkel die Manöver auf Elementares reduziert sind: Zwei Deckungsvarianten, seitliches Ausweichen und links/rechts resp. oben/unten die Faust ausfahren – das war's bis auf einen Superschlag auch schon. Trotz acht Figuren und ein paar Modi ein zu kurzweiliges Vergnügen. *sf*

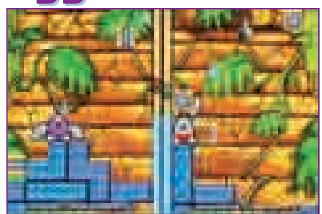
Spielspaß 45%

HERSTELLER THQ
ZIRKA-PREIS 50 Euro
SOUND 62%
GRAFIK 76%

Hübsch gezeichnestes Arcade-Boxen aus der Ego-Ansicht: Zu wenig Spiel für's Geld.

ENTWICKLER: HotGen Studios, England (www.hotgen.com)

Eggomania

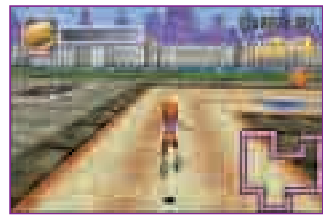


"Tetris" mal anders: Mit den typischen, vom Himmel fallenden Klötzchen baut Ihr als knuddeliges Vieh einen Turm, um das weit entfernte obere Ende der Spielfläche zu erreichen. Das Ganze geschieht natürlich unter Zeitdruck – steigendes Wasser zerstört lückenhafte Turmteile, zudem können ganze Reihen wegen Instabilität einkrachen. Das Ganze gibt's als Solovariante gegen die Uhr oder im Wettbewerb mit einem CPU-Gegner. Unspektakulär, aber nett. *sf*



ENTWICKLER: Code Monkeys, England (www.codemonkeys.com)

X-Bladez: Inline Skater

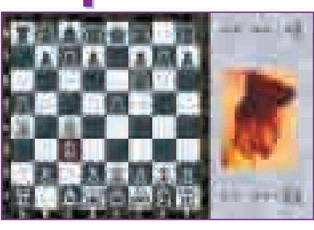


Was auf den ersten Blick wie ein interessanter "Mario Kart"-Clone auf Rollerblades aussieht, entpuppt sich nach wenigen Minuten als unverschämte Mode-7-Mogelpackung. Auf unansehnlichen Kursen skatet Ihr gelangweilt gegen drei hässliche KI-Gegner, sammelt einfallslose Items (Turbo, Erste-Hilfe-Kasten) und gebt verdientes Preisgeld für frische Rollen aus. Hässlich, stockfade und ohne jeden Reiz. *sf*



ENTWICKLER: Titus, Frankreich (www.titusgames.com)

Virtual Kasparov



Der Traum aller Schachspieler erfüllt sich nun auch auf dem GBA: Spielt im 'Story'-Modus gegen 31 virtuelle Persönlichkeiten (darunter Garry Kasparov), zockt im 'Blitzschach' mit K.O.-System, frischt im Training Euer Regelwissen auf oder wagt via Link eine Partie gegen einen menschlichen Konkurrenten. Viele Konfigurationsmöglichkeiten und eine ausgewogene Spielstärke sorgen für Kurzweil. *os*



ENTWICKLER: Shin'en, Deutschland (www.shinen.de)

Biene Maja

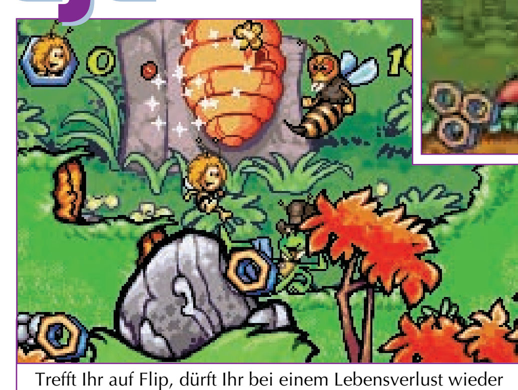
Fette Sache: *Shin'en packten noch eine Handvoll feiner Extras aufs Modul – allerdings per Passwort versteckt. Neben einigen Bildergalerien (siehe unten) findet Ihr einen Musik-Player mit sechs Songs, deren Audiopower alle anderen GBA-Routinen mächtig alt aussehen lässt.*



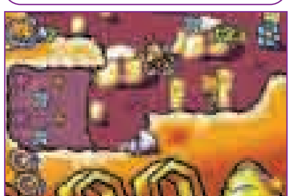
Das nennt man Einsatz: Acclaims PR-Hummel ist sich für keinen Werbegag zu schade.

Panik im Bienenstock: Dussel Willi ist mal wieder abhanden gekommen, weshalb sich seine Freundin Maja flott auf den Weg macht, ihn wieder zu finden.

Ihr steuert die freche kleine Biene durch vier Wald- und Wiesenwelten mit jeweils vier Levels. Auf dem Weg zum Ausgang begegnet Euch allerhand feindseliges Insektenvolk: Fliegende Gegner verscheucht Ihr mit einem Sprung auf den Kopf, allen anderen weicht Ihr aus oder lenkt sie kurzzeitig mit Blütenpollen ab – diese müsst Ihr allerdings erst aus Blumen herausklauben. Zudem benötigt Ihr die Kügelchen, um durch Spinnennetze verschlossene Durchgänge zu öffnen. Unterwegs steht Euch Grashüpfer Flip als Checkpointhüter zur Seite, Pfeile weisen Euch den Weg. Allerdings solltet Ihr ruhig die abgelegenen Pfade zur Erkundung zahlreicher Geheimräume einschlagen, denn das Sammeln von Blüten bringt Extraleben und mehr Züge beim als Bonusrunde fungierenden Memory-Spielchen. *us*



Trefft Ihr auf Flip, dürft Ihr bei einem Lebensverlust wieder an der markierten Stelle anfangen.



Starke Biene: Gelegentlich müsst Ihr wie hier einfache Schieberätsel lösen.

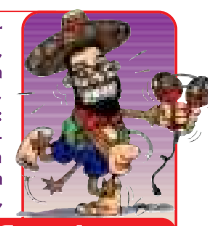
Spielspaß **83%**

HERSTELLER Acclaim
ZIRKA-PREIS 45 Euro
GRAFIK 87% SOUND 81%

Optisch herausragende 2D-Hüpferei mit tollem Leveldesign: Trotz Kinderthema auch für ältere Semester gut.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

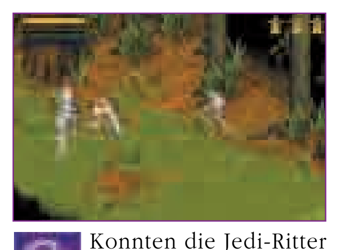
DIE WELT IST UNGERECHT: Da stellen die "Iridion 3D"-Macher von Shin'en ein technisch brillantes Jump'n'Run auf die Beine, und kaum ein Erwachsener wird sich wegen des Themas drum kümmern – wäre die Hauptfigur ein grüner Knuddeldino und hieße Yoshi, sähe es wohl anders aus. Dabei verpasst Ihr mit der "Biene Maja" einiges: Die hervorragende Grafik mit mehrfachem Parallaxscrolling und toll gestalteter Umgebung im "Yoshi's Island"-Stil ergänzt sich mit schwungvollen Rhythmen und dem zwar unkomplizierten, aber sehr motivierenden Levelaufbau zu einem wirklich gelungenen Hüpfspiel für jedes Alter. Okay, das etwas fade Memory und der Mangel an Endgegnern sind zwar kleine Mängel, aber das bremst den Spaß kaum.



Ulrich Steppberger

ENTWICKLER: HotGen, London (www.hotgen.com)

Jedi Power Battles



Konnten die Jedi-Ritter auf den Heimkonsolen noch einigermaßen überzeugen, so driften sie in ihrem GBA-Abenteuer stark auf die dunkle Seite der Macht. In zehn Missionen kämpft Ihr mit Lichtschwert sowie Geisteskraft gegen Droiden und anderes Gesindel. Dabei vergeht Euch recht schnell die Lust, denn Optik und Design sind mehr als dürftig. Die extrem haarigen Sprungpassagen geben Euch den Rest. *os*

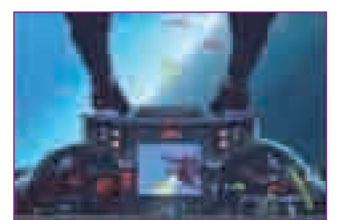
Spielspaß **28%**

HERSTELLER THQ
ZIRKA-PREIS 50 Euro
SOUND 55% GRAFIK 41%

Die dunkle Seite des GBA: Dröge Lichtschwert-Action mit fader Optik und hakeliger Steuerung.

ENTWICKLER: Virtucraft, USA (www.thq.de)

F-14 Tomcat



Als nervenstarker Navy-Flieger stürzt Ihr Euch in THQs Remake eines SNES-Oldies in den (noch) fiktiven Krieg zwischen China und Taiwan. Leider können die verschiedenen Raketen- und Radartypen sowie die komplexe Steuerung nicht darüber hinwegtäuschen, dass der GBA-Pilotenalltag hauptsächlich aus eintönigen Dogfights besteht. Zudem machen Übersichtsprobleme auf dem Winz-Display längere Sitzungen zur Augenqual. *cg*



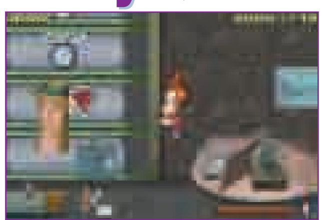
Spielspaß **59%**

HERSTELLER THQ
ZIRKA-PREIS 50 Euro
SOUND 62% GRAFIK 66%

Ordentlich spielbarer, aber abwechslungsarmer Action-Flugsimulator mit Übersichtsproblemen.

ENTWICKLER: THQ, USA (www.thq.de)

Jimmy Neutron



Um sein Heimatstädtchen von einer Alien-Plage zu befreien, zieht Nickelodeons Cartoon-Erfinder mit seinem Robotor-Hund durch eine Reihe 2D-Szenarios. Mal als Jüngling, mal als Kläffer springt Ihr durch Freizeitpark oder Schule und terminiert per Laser die Bösen. Ab und an steigt Ihr auch via Jetpack in die Luft oder überwindet mittels ausfahrbarem Greifarm tiefe Schluchten. Zumindest die Kleinen dürften an dem soliden Hüpfabenteuer Freude haben. *cg*



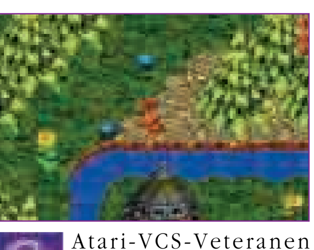
Spielspaß **62%**

HERSTELLER THQ
ZIRKA-PREIS 50 Euro
SOUND 58% GRAFIK 63%

Für Fans einen Blick wert: ordentlich zusammengeklautes Jump'n'Run ohne nennenswerte Schwächen.

ENTWICKLER: NewKidCo, USA (www.newkidco.com)

E.T. der Außerirdische



Atari-VCS-Veteranen dürfte der erste Versoftungsversuch der Abenteuer des extra-terrestrischen Fleischbeutels noch in übler Erinnerung sein, knapp 20 Jahre später ist die GBA-Interpretation keinen Deut besser: Aus der Vogelperspektive steuert Ihr E.T. bzw. seinen Freund Elliott durch dröge Labyrinthe, weicht Gegnern aus und sammelt Items. Klingt doof, ist es auch – übelste Lizenz-Abzocke! *cg*



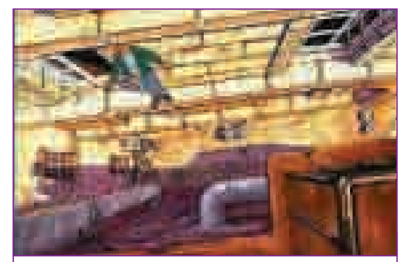
Spielspaß **18%**

HERSTELLER Ubi Soft
ZIRKA-PREIS 50 Euro
SOUND 60% GRAFIK 56%

Unverschämt dünnes Spielkonzept in optisch passabler Ausführung – bitte liegenlassen, E.T.-Fans!

ENTWICKLER: Revolution, England (www.brokenswordgba.com)

Baphomets Fluch



Gratwanderung: Georges Neugier bringt ihn ständig in neue Gefahren. Hier kraxelt er an einem Hotel herum.

Bei Umsetzungen angegrauter Konsolen-Titel wurde der GBA bislang hauptsächlich vom SNES-Katalog gespeist. Mit ”Baphomets Fluch” dürft Ihr (nach der gelungen ”Rayman”-Konvertierung) wieder in frischeren 32-Bit-Erinnerungen schwelgen. Wie auf PSone und Saturn werdet Ihr in dem klassischen Grafik-Adventure in die Rolle des amerikanischen Studenten George Stobbart gesteckt, dessen Paris-Urlaub durch das Miterleben eines Bombenanschlags erheblich an Erholsamkeit einbüßt.

Den Krimi, in den Ihr prompt hineingezogen werdet, präsentiert man Euch in bunten Standbildern, durch die Ihr mit Eurem Charakter wandert. Das traditionelle Point&Click-Pixelabsuchen wird Euch auf dem GBA dankenswerterweise erleichtert: Mit der rechten Schultertaste schaltet Ihr sämtliche Bildschirmstellen, an denen Aktionen wie ‘In die nächste Szene marschieren’, ‘Reden’, ‘Untersuchen’ oder ‘Benutzen’ möglich sind, durch. Anschließend wandert Ihr zu dem jeweiligen Punkt und führt Eure Aktionen aus. Neben reichlich Dialogen, deren Themen Ihr via Anwahl kleiner Icons bestimmt, halten Euch eine spannende Geschichte, 70 Örtlichkeiten und ein (für Handheld-Verhältnisse) ansprechender Soundtrack bei der Stange. *sf*



Das totale Chaos: Dank gelungenem Item-System findet Ihr sofort einen Ansprechpartner – hier die erschütterte Kellnerin.

MAN KANN SICH NUR WUNDERN, wie perfekt sich Titel von stationären ‘großen’ Konsolen auf den zierlichen Nintendo-Wegbegleiter umsetzen lassen. ”Baphomets Fluch” bietet Euch all die Qualitäten, die schon die PSone- bzw. Saturn-Vorlage auszeichneten: Hübsche bunte Zeichentrickoptik, eine spannende Geschichte, amüsante Dialoge, gelungene Musikuntermalung und langanhaltende Motivation – bis Ihr das Abenteuer eben gelöst habt. Clever auch die Idee, auf Tastendruck den Cursor durch alle manipulierbaren Stellen eines Bildes zu schalten, was jede Menge Frust und müde Augen erspart. Sind Euch Grafik-Adventures zu öde, könnt Ihr einen großen Bogen um das Modul machen, Genrefans werden hingegen vorzüglich bedient.

Stephan Freundorfer

Spielspaß **80%**

HERSTELLER: Ubi Soft
ZIRKA-PREIS: 50 Euro
GRAFIK: 77%
SOUND: 79%

Gelunge Umsetzung des 32-Bit-Klassikers: Spannendes, umfangreiches und gut handzuhabendes Grafik-Adventure.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

SECOND HAND

SUCHE

NINTENDO

Suche **Ogre Battle64 (us)** für Nintendo64 und Ogre Battle (us) für Super Nintendo.
Tel. 0160/6638000 (auch SMS), 08031/86824 (Christoph)

Suche Spiele für **Neo Geo MVS**: Waku Waku7, Magical Drop2, League Bowling, Last Resort, Top Hunter, Garou, King of Fighters2000-2001, Metal Slug X.
T. 08102/4503 (Franz, ab 18 Uhr)

SEGA

Suche **Game Gear Spiele** und Zubehör zu 'normalem' Preis. Bitte in gutem Zustand, auch Tausch gegen Dreamcast-Spiele.
SMS: 0160/4449231 (keine Anrufe), Mail: levko@gmx.net

OLDIES

Legend of Zelda1-3 und andere NES, Super Nintendo, Nintendo64, Dreamcast, PSone und PS2-Spiele. Suche auch Total!-Heft 10/95 und ältere Ausgaben.
Lars Bartelt, Höchsten 1, 58769 N-Wiblingwerde

EXOTEN

Suche **Spiele für Uralt-Konsolen** (u.a. Atari 2600/7800) sowie Game Gear und NES (originalverpackt).
Angebote an maniacmaga@aol.com

Platinen: Cadillacs and Dinosaurs, Elevator Action Returns, Gal's Panic S, Golden Axe2, Metamorphic Force, Mystic Warriors, The Punisher, Streets of Rage, Rastan Saga3, Warrior Blade, Pang3.
Tel. 0160/95371389

SONSTIGES

Videospiele & Spielkonsolen aller Nintendo-, Sony- und Sega-Systeme – PAL und NTSC – gerne auch komplette Sammlungen.
Tel. 0170/5856780 (M. Härle)

Hey Zockerfans! Wir haben gerade unser neues Internetportal eröffnet und wollen eine große Community gründen! Also schaut einfach mal auf **http://www.gamegalaxie.de**, wir sehen uns!

VERKAUFE

SEGA

Verkaufe für **Mega-CD**: Bari Arms (jp) 80 Euro, Battle Frenzy 25 Euro, Flashback (us) 65 Euro, Heimdall (us) 55 Euro, Shining Force (us) 75 Euro, Rise of the Dragon (us) 45 Euro, Sonic CD (us) 45 Euro usw., inkl. Porto.
Tel./Fax. 030/6258637

Für **Saturn**: Bomberman 45 Euro, Capcom Generation4 (jp) 75 Euro, Dark Savior 45 Euro, Deep Fear 65 Euro, Enemy Zero 45 Euro, In the Hunt (us) 45 Euro, Fantasy Zone (jp) 65 Euro, Resident Evil 55 Euro usw., inkl. Porto.
Tel./Fax. 030/6258637

Verkaufe/tausche/kaufe ständig **Dreamcast-Spiele (PAL)** in Top-Zustand. Suche Sonic Adventure2, Rez, Shenmue2 u.a., habe immer ca. 15-20 Spiele zum Tausch.
Tel. 036601/40060, 0177/4271810

Mega Drive: Thunderforce2+3, Raiden, Verytex, Dangerous Seed, Curse usw. Master System: R-Type, Cloud Master usw. Saturn: Macross, Terra Diver, Don Pachi, Necronomicon. Neo Geo CD: Sonic Wings2, Ninja Commando, Windjammers, King of Fighters99.
Tel. 07222/151269

PLAYSTATION

Gran Turismo3 30 Euro, Ego-Shooter 40 Euro, Formel1 2001 20 Euro, Burnout 30 Euro, **Devil May Cry 40 Euro**, auch Tausch mögl.
T. 0175/9715077 (Kai, ab 18 Uhr)

Verkaufe Vandal Hearts1 + Syphon Filter3 + Star Ocean 2nd Story + Breath of Fire3 + Rayman für 100 Euro VB (inkl. Porto). Suche Shining Force3.2, Warsong (Mega Drive), Evo (Super Nintendo).
Marius Weiß, Winterstr. 11, 13409 Berlin, Tel. 030/4921802

PS2 + 1 Pad + Action-Replay + Chip + Einbauplatine + Grand Theft Auto3 für 360 Euro (inkl. Versandkosten).
Tel. 0172/1459354 (Jens)

Verkaufe Silent Hill1 für 15 Euro und Silent Hill2 für PS2 40 Euro und Metal Gear Solid1 für PSone für 15 Euro, Käufer zahlt Versand. Suche RE Director's Cut, Survivor.
Tel. 0172/1459354

Verkaufe **PS2-Spiele**: Actionspiel 20 Euro, Silent Hill2 35 Euro, Flucht von Monkey Island 25 Euro, Preise ohne Porto.
Tel. 09431/996428

Verkaufe **Playstation** mit 1 Pad, Memory Card und mit Lenkrad inklusive 10 Spielen, z.B. Tekken3, James Bond, Driver, alles zusammen 100 Euro.
Tel. 0381/6862379

50 PSone-Spiele für nur je 11 Euro zu verk., Lenkrad 20 Euro, Memory Card 7 Euro, 2 Action Replays je 10 Euro, alles zusammen 500 Euro statt 597 Euro (NP 2300 Euro), alles Originalsachen.
Tel. 0177/4885238

Diverse Occasionen. Tausch/ Ankauf von PS2/PSone/Nintendo64/ Dreamcast/GBA-Spielen. Achtung: Nur Schweizer/innen!
Tel. 041/7553609 (abends), Mail: elli@elli.ch

Tausche **PS2-Spiele** (nur aktuell), Verkauf möglich (nur Vorkasse).
Tel. 0162/6555004 (auch SMS)

EXOTEN

Verkaufe/tausche/kaufe **Neo Geo Konsole + 32 Module** + Neo Geo MVS 1.-4. Slot Boards + 45 MVS-Module + MAK-Konsole + 35 Jamma-Platinen. Habe z.B. Metal Slug1-3& X, King of Fighters94-2000, Samurai Shodown1-4, Alien Storm usw., weiteres auf Anfrage.
Tel. 08431/41991, 0170/3691231

Verkaufe/kaufe/tausche **Neo Geo Modul/CD** und MVS-Titel. Habe alte sowie neue Titel. Metal Slug, King of F., S. Shodown, Garou.
Tel. 0171/6751597 (ab 18 Uhr), Mail: mayertimo@web.de

Neo Geo Module + CDs, alle King-of-Fighters-Teile usw., alles US-Fassungen, viele Spiele für Saturn, Dreamcast, Playstation, PC Engine usw. abzugeben, Preise VB.
Tel. 040/7022390 (ab 18 Uhr)

Verkaufe Spiele & Zubehör für Mega Drive, CD, 32X, Master System, Game Gear, Saturn, Dreamcast, Super Nintendo, NES, Nintendo64, Playstation, 3DO, Jaguar, CD-i, Neo Geo CD, PC, Platinen, Soundtracks, Laser Disc, Bücher, viele us & jp Sachen.
Tel./Fax. 030/6258637

SONSTIGES

Verkaufe **MAK** und Neo Geo Joystick mit Verpackung für 130 Euro, nur komplett, außerdem Platinen Raiden1 55 Euro und Raiden DX 155 Euro.
Tel. 030/6262268

Verkaufe **Spiele und Konsolen**, noch über 1.000 Spiele und 20 Konsolen für Mega Drive, Game Gear, Neo Geo CD, Jaguar usw.
Tel. 06253/21626

Dreamcast: Outtrigger 30 Euro, Hidden & D. 10 Euro, Ready 2 R. 6 Euro, F1 World GP 8 Euro, Evolution1+2 8/12 Euro, Racing Sim2 5 Euro, Sydney2000 8 Euro, Code Veronica 30 Euro, Dinosaurier 8 Euro usw. GBA: Final Fight 28 Euro, Doom 32 Euro usw.
Tel. 07143/841375

Verkaufe **120 VHS-Cassetten** für nur 440 Euro. Keine Kopien, nur Originale + Cover + Hülle. Achtung, kein Einzelverkauf, genaueres per Telefon.
T./F. 07195/61352 (Kai, ab 18:30)

DVD: Akte X Season 1-3 je 90 Euro, Andromeda Pilotfilm 10 Euro. PS2: Headhunter 30 Euro. Zzgl. 5 Euro Porto/Nachnahme.
Karsten Mäke, Friedhofstr. 28, 06842 Dessau

PC-Spiele: Unverpackte und gebrauchte, z.B. Frank Herbert's Dune, Aliens vs. Predator2, Atlantis3, Fifa2002, Preise von 5 bis max. 30 Euro.
T. 0179/8791046 (Siamak Osmani)

Verkaufe Nintendo64-Konsole + Zubehör + 13 Top-Spiele + Lösungen und 9 PSone-Top-Spiele + Lösungsbücher + 4 Memory Cards und für PS2 4 Spiele, z.B. Jak & Daxter, Summoner.
Tel./Fax. 02103/80824

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 2,80 EURO

Einfach ausschneiden und einsenden an: Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

SUCHE	☐ NINTENDO	☐ SEGA	☐ PLAYSTATION	☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN	☐ OLDIES & KLASSIKER	☐ SONSTIGES
VERKAUFE	☐ NINTENDO	☐ SEGA	☐ PLAYSTATION	☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN	☐ OLDIES & KLASSIKER	☐ SONSTIGES

PRIVATE KLEINANZEIGE: **Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!** *2.80 Euro in bar oder Briefmarken beilegen.*

Name, Vorname *Straße, Nr.* *PLZ, Ort*

Ort *Datum* *Unterschrift* BEI ANGEBOTEN: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze und keine indizierte Software verkaufe.

DAS ABO



„keine Versandkosten"

„jeden Monat im Briefkasten"



Mit 34 Euro bist du dabei:
Wer MAN!AC im Abo bezieht bekommt sein Heft frei haus jeden Monat in den Briefkasten und spart dabei 15% im Gegensatz zum Einzelpreis.

„15% Ersparnis"



Adresse:

pan-adress
MAN!AC Abo
Postfach 1410
82143 Planegg

☎ 089/85709227

www.maniac.de

keine Nachbestellungen!

JA *ich abonniere MAN!AC für zunächst 12 Ausgaben (ein Jahr) zum* ***Vorzugspreis von 34 Euro*** *(Ausland zzgl. Versandkosten). Kündige ich mein Abo nicht bis 6 Wochen vor Ablauf, verlängert es sich um ein weiteres Jahr. Als Kündigung reicht ein formloses Schreiben an pan-adress, Postfach 1410, 82143 Planegg.*

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen ☐ gegen Rechnung ☐ bequem per Bankeinzug

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

BLZ

Konto-Nummer

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an pan-adress, MAN!AC Aboservice, Postfach1410, 82143 Planegg.



Bitte schreibt an
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital an leserpost@maniac.de

MGS 2 ist mieser

Wir sind gerade dabei, "MGS2" zu spielen. Vorab müssen wir allerdings sagen, dass wir riesige Fans von "MGS" waren (und sind), sodass wir das Erscheinen kaum erwarten konnten und es gleich am ersten Tag kauften. Um es kurz zu sagen, "MGS 2" wird dem fast schon hypnotischen Hype in keinster Weise gerecht. Konami war echt clever nur die Tankerpassage vorab zu veröffentlichen. Frei nach dem Motto: Füttern wir die Medien mit einer genialen Demo, dann schlucken sie auch den Rest. Ist der Tanker-Abschnitt noch ein würdiger Nachfolger von "MGS", so flacht das Spiel im weiteren Verlauf schlagartig ab, und das in jeder Beziehung. Das fängt auf der technischen Seite an. Das komplette Areal der Shell ist langweilig, eintönig, hat man einen Raum gesehen, hat man alle Räume gesehen. Dann die Aufgabenstellungen: Völlig linearer Ablauf, kein Zurückgehen-Müssen (erst später hat man mal kurz die Ehre). (...) Die Fähigkeiten der Helden sind allesamt Agenten-like, nur leider braucht man sie nie! Warum Schleichen, Aufpassen und Betäuben, wenn man auch einfach alles abknallen kann und schneller durchkommt? (...)
Kommen wir zu den Gegnern: Wo im ersten Teil jeder Zwischengegner eine lange Geschichte mit sich trug und so ein gewisses Flair vermittelte, sind sie hier im 2. Teil anscheinend nur noch Mittel im Zweck: Um zu zeigen, auch er ist nur eine Marionette der Marionette der Marionette (...)
Nun der Hauptschwachpunkt: Die Story! Selten haben wir so gelacht, als dann doch jemand wieder gar nicht der war, der er zu sein vorgab. Beim besten Willen: Eine so an den Haaren herbeigezogene Story haben wir noch nicht gesehen! Wo der erste Teil von "MGS" noch einen Bezug zur Realität hatte und ziemlich glaubwürdig erschien, ist die Story von Teil 2 nur unverschämt und völlig daneben! Was z.B. ist Raiden für ein Top-Spion, wenn er 'Angst im Dunkeln' (O-Ton aus dem Spiel) hat? Zu Guter Letzt: Die fehlerhafte deutsche Übersetzung, wo ganze Sätze fehlen und massig Rechtschreibfehler vorhanden sind.
Fazit: "Metal Gear Solid 2" ist ein genial präsentiertes Spiel, aber aufgrund der mit der Zeit nervigen, massenhaften und zu oft hintereinander gesetzten Zwischensequenzen ist es mehr ein Film als ein Spiel. Als Solid-Snake-Fan ist es schon enttäuschend, plötzlich ein androgynes Weichei zu steuern, das locker seine Haare schwingt und in keinster Weise etwas von einem hart durchtrainierten Spezial-Kämpfer hat. Echte Fans werden von "MGS 2" enttäuscht sein.
Für alle anderen ist es vielleicht ein sehr gutes Spiel, aber den Traumwertungen wird es nicht gerecht. Kann es sein, dass Ihr selbst, nachdem Ihr die Erwartungen und den Hype um "MGS 2" selbst geschürt habt, Angst hattet, die Wertung zu geben, die es nach objektiven Maßstäben eigentlich hätte bekommen müssen? (...)
Trotzdem oder vielleicht auch deswegen warten wir auf den dritten Teil! Gerade, weil wir "MGS"-Fans sind.

Chris und Thorsten, Berlin

Eure Kritikpunkte an "MGS2" decken sich zum Großteil mit unseren im Test angeführten. Trotzdem ist Konamis Agenten-Thriller immer noch ein sehr gutes Spiel, und der erste Teil erhielt ja auch eine höhere Wertung...

MGS 2 ist besser

Ich lese Euer Magazin nun schon seit der Ausgabe 02/98 und finde, dass Ihr eines der besten Mags überhaupt seid. Leider hat mir Eure letzte Ausgabe ganz und gar nicht gefallen. Was ist Euch eingefallen, als Ihr "MGS 2" mit 87% bewertet habt? Wart Ihr da besoffen? Klar ist die Story deftig, aber müsst Ihr so pingelig das Schlechte suchen, dass Ihr dabei das Tolle überseht? Ich halte es für besser als "Super Mario 64" für die damalige Zeit war. Ihr habt meiner Meinung nach die beschissene Xbox gehyped, als hätte sie Gott persönlich gebaut. Ich habe "DoA 3" gespielt (bei einem Kumpel) und ich fand es aufgrund der schlechteren Steuerung (Xbox-Pad vs. PS2-Pad) schlechter als Teil 2 für PS 2 – Ihr habt dies jedoch nicht erwähnt. Bei "State of Emergency" zu bemängeln, dass es gewalttätig ist, halte ich für kindisch, das macht es doch nicht schlechter.

Jörg, via E-mail

Nein, wir sind beim Testen selbst nie betrunken, manche Redakteure sprechen aber dem Alkohol zu, um schlechte Spiele zu vergessen. Auch haben wir "MGS 2" nicht aus Jux und Dollerei diese Wertung verpasst, sondern uns dabei was überlegt und diese Überlegungen auch begründet – ganz im Gegensatz zu vielen Briefeschreibern in diesem Monat (damit bist jetzt nicht Du gemeint), die Hasstiraden wegen der Wertung über uns ausgossen, ohne jemals mehr als die Demo von "MGS 2" gesehen zu haben.
Dass "DoA 3" wegen dem Xbox-Pad ein schlechtes Spiel sein soll, sehen wir wegen unserer großen fleischigen Hände nicht so – dass manche Spieler mit dem Pad aber ihre Probleme haben, ist nachvollziehbar. Allerdings hat das nichts mit der eigentlichen Qualität eines Spiels zu tun, zur Not kann man zudem einen Adapter benutzen (siehe S. 90), um den gewohnten Dual-Shock zu verwenden.
Zu guter Letzt das Thema "State of Emergency": Colin hat in seinem Test herausgestellt, dass das Spiel gewalttätig ist, diesen Umstand aber nicht bemängelt – das wäre mit seiner Ehre als Splatter- und Zombie-Fan auch gar nicht vereinbar.

TRIGGER-TIM
von Glenn M. Bülow









Verpennt&Paranoid

Das Thema nervt Euch zwar schon enorm, aber ich muss meinen Senf jetzt einfach auch mal dazugeben. Ich versteh' es nicht und will es nicht verstehen, dass es so schwer sein soll, Testmuster zu erhalten. Wirklich ausnahmslos jedes Magazin hat pünktlich die gewünschten Tests parat. "Devil May Cry" war ja schon enorm verspätet, aber dass jetzt auch "PSO Ver.2" vergessen wird, grenzt an Paranoidität. Sogar die 'Screen Fun' hatte zwei Wochen zuvor bereits selbiges vorgestellt. Ihr hättet zumindest einen Importtest der US-Version machen können. Den Test der deutschen Version von "Advance Wars" vermisse ich bis heute, oder habe ihn unglücklich überlesen... jedenfalls erinnere ich mich hier nur an die US-Version.

Und zu den Xbox-Tests sage ich nur, LÄCHERLICH! Die Wertungen sind vollkommen überzogen, kein bisschen an den Umstand gekoppelt, dass es sich um Launch-Titel handelt, und bei diesen einfallslosen Neuaufgüssen alter Titel auch kaum glaubwürdig. "DoA 3" mag ja ein gutes Spiel sein, aber 89 Prozent? Das schlägt dem Fass den Boden raus. Von "Halo" mal ganz zu schweigen. Unspielbar mit diesem Pad, und nicht mal onlinefähig. Aber besser als "MGS 2"... Ich verstehe solche Wertungen nicht, und hoffe das wird korrigiert. Sieht meiner Meinung nach aus wie PR für Bill Gates' 'Wunderkiste'.

Florian Funk, via E-mail

Nachdem Du's nicht verstehen willst, kann ich mir die generelle Erklärung über die Problematik der Testmusterbeschaffung auch sparen (nur so viel: Es hat nicht damit zu tun, dass wir zu dumm sind, ein Telefon zu bedienen), deshalb gleich zu den genannten Beispielen: "Devil May Cry" wurde groß als Import getestet, anschließend warteten wir auf die PAL-Version, um die Qualität der Umsetzung zu beurteilen. Andere Magazine hatten die finale deutsche Version auch nicht vor uns, selbst wenn sie einen 'PAL-Test' früher abdruckten. "PSO Ver.2" haben wir sicher nicht verpennt – sonst hätten wir nämlich die Abwesenheit des Tests nicht im letzten Editorial begründet. Dass es Magazine gibt, die lange vor uns einen 'Pal-Test' hatten, hängt damit zusammen, dass man die japanische Sprachversion auf Deutsch stellen kann. Bei "Advance Wars" hast Du recht: Hier wurde wegen fehlender deutscher Version zum damaligen Zeitpunkt die US-Fassung zum Test herangezogen – in Erwartung der Veröffentlichung im Folgemonat. Die hatte sich wegen dem 11. September verschoben. Nochmal das multilinguale Modul groß nachtesten wollten wir nicht – schließlich fallen bei einem Handheld-Titel PAL-Anpassungs-Probleme weg. Wir hätten aber zumindest noch mal einen kleinen Nachtest machen sollen.

Und dass Launch-Titel generell nicht gut sein können, "DoA 3" nicht ein Prozent weniger als "DoA 2" auf PS2 verdient und "Halo" unspielbar ist, mag Deine Meinung sein, unsere ist sie nicht (und jetzt nehmen wir wieder ein Bad in unserem von Microsoft-Moneten gefüllten Geldspeicher).

Fragen

Gibt oder gab es "Turok" mal auf der Playstation (ich rede nicht von dem neuen Teil, der kommt)? Denn ich war vor zwei Wochen mal auf dem Flohmarkt. Da war auch einer, von dem ich immer meine (originalen) Spiele aus Japan, USA und aller Welt bekomme. Da hat er mir den ersten Teil der "Turok"-Serie, die ja bekanntlich nur für das N64 rausgekommen ist, für die PSone gezeigt. Es war eine original Playstation-Hülle mit Cover und original Verschweißung. Leider konnte ich mir nicht die CD anschauen und sagen, ob es eine Original-PSX-CD war oder nur eine Raubkopie. Kann das sein? Ist das Spiel doch mal für die PSone rausgekommen?

Könnt ihr euch noch an das brutale Skandalspiel "Thrill Kill" erinnern, das nie rausgekommen ist. Ich hatte das Glück, es mal zu spielen. Ich wollte wissen, ob auf dieser Engine basierend ein anderes Spiel rausgekommen ist. Denn das Spielprinzip fand ich äußerst spannend und gut gemacht.

Könntet Ihr nicht mal einen Bericht bringen, in dem ein bisschen besser erklärt wird, wie so eine Herstellung (von der Idee bis zum Erscheinen) eines Spiels vonstatten geht? Ich persönlich und auch ein paar meiner Freunde würden sich mal über so eine Dauerserie (auch bei 30 Folgen) freuen. So in Tagebuchform oder so? Überlegt es doch mal. Muss ja nicht so ein Mammutprojekt wie "Metal Gear Solid 2" sein.

Florian, via E-mail

"Turok" gab es nie auf der PSone, die Version, die Du auf dem Flohmarkt gesehen hast, war mit hoher Wahrscheinlichkeit eine Fernost-Raubkopie irgendeines anderen Titels. An "Thrill Kill" erinnern wir uns noch und ja, es gab einen Titel, der auf den Grafikroutinen dieses Brutalo-Prüglers basierte. Er hieß "Wu-Tang: Shaolin Style", kam von Activision und könnte noch in der ein oder anderen Ramschecke zu finden sein. Deinen Tagebuchwunsch erfüllen wir seit letzter Ausgabe mit den humorigen Niederschriften der Big-Blue-Box-Gründer Dene und Simon Carter – wir hoffen, Ihr amüsiert Euch bei der Lektüre genauso, wie wir's tun.

Mehr Fragen

Wird es eine Fortsetzung von "Resident Evil" für PS2 und für die Xbox geben? Wann erscheinen die "Resi"-Teile auf dem Gamecube?

Enriquo Lera, via E-mail

Der letzte Stand ist, dass die "Resident Evil"-Reihe erstmal Gamecube-exklusiv sein wird. Den Importtest zu Teil 1 gibt's in der nächsten MAN!AC.

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Beim Test der beiden VGA-Boxen im News-Teil der letzten Ausgabe haben wir vergessen, die Bezugsadresse zu erwähnen. Die beiden Accessoires erhaltet Ihr bei Hardware-Profi Wolfsoft (www.wolfsoft.de oder 02622/83517).

UPDATE: Die Hoffnungen auf ein fehlerfreies PAL-"Blood Wake" haben sich leider nicht erfüllt: Auch in der endgültigen Fassung ruckelt die Grafik ständig; die Spielspaßwertung wird auf 61 % herabgesetzt.

UPDATE: Die beiden Xbox-Titel "Azurik" und "Nightcaster" wurden in der vergangenen MAN!AC noch als Starttitel geführt. Die Veröffentlichung hat sich nun allerdings auf April bis Mai verschoben.

MEA CULPA: Beim "Halo"-Test war ein Bild samt Text gedoppelt. Entschuldigung dafür.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Stephan Freundorfer (sf), viSdP
Redaktion: Oliver Schultes (os), Colin Gäbel (cg), Simon Biedermann (sb), Ulrich Steppberger (us) *Freie Mitarbeiter:* David Mohr (dm), Max Wildgruber (mw), Agentur Redplan (rp), Glenn Bülow
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: 08233/74010, Telefax 08233/740117
www.maniac.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)
Abo-Service (keine Nachbestellungen) Telefon (089) 85709227
e-Mail: maniac@pan-adress.de

Layout: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Fatal Frame" © Tecmo
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich

Nachbestell-Service
Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (3 Euro pro Heft), nicht telefonisch! Bitte beachten Sie den Coupon im Heft!

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf bei Salzburg

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



INSERENTEN

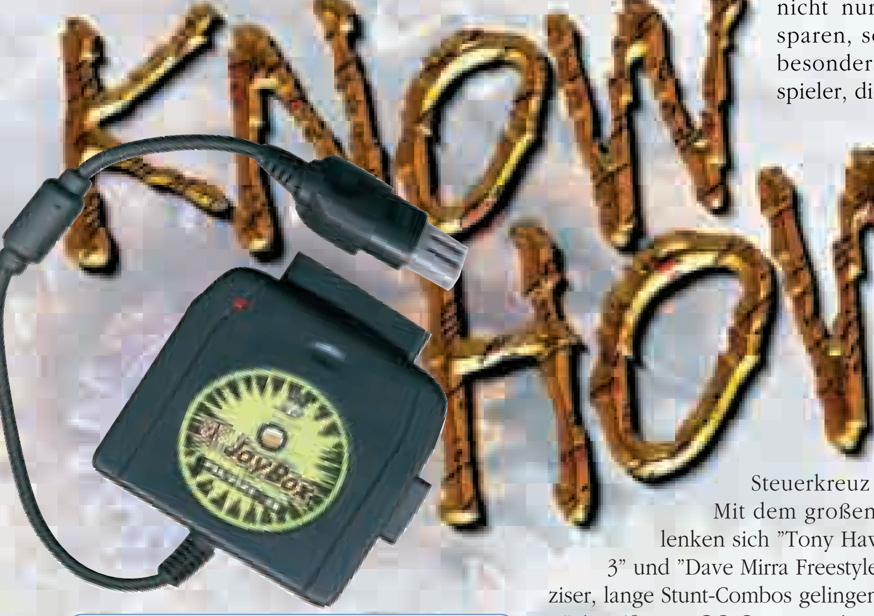
Controller-Recycling

Die Xbox steht bereits im Laden, der Gamecube kommt am 3. Mai – muss jetzt eine Palette mit neuem Zubehör her? Nein, denn dank innovativer Adapter aus Fernost passen die Pads, Sticks und Lenkräder der Playstation auch an die neuen Konsolen. MAN!AC präsentiert vier Adapter, die harte Euro sparen.

Für die Xbox: Die 'XJoyBox' macht die Microsoft-Konsole mit allen Sony-Controllern kompatibel. Wir haben sie mit dem 'Formula One'-Lenkrad von Blaze getestet: "Project Gotham Racing" fährt sich zwar dezent schwerer als mit dem Original-Pad, dafür schleudert Ihr schon in der ersten Runde rasant über die Eis- und Dreckpisten von "RalliSport Challenge". "Dead or Alive 3" spielten wir hingegen mit Interacts 'Shadow Blade'-Stick: Die Specials gelingen präziser als mit dem Xbox-Pad. Gelungen ist die Adaption der analogen Dualshock2-Tasten – bei Rennspielen könnt Ihr gefühlvoll Gas geben. Auch die Rumble- und Druckfunktion der Analogsticks (R3 und L3) werden unterstützt. Damit der Rütteleffekt stärker wird, schließt Ihr ein Universal-netzteil (9 Volt) an den Adapter. Neben der Playstation-Schnittstelle besitzt 'XJoyBox' einen Slot für Xbox-Speicherkarten. Bildschirmwaffen und USB-Zubehör funktionieren nicht.



Unsere Testcontroller: Interacts 'Shadow Blade' (links) und Blazes 'Formula One GTR Wheel' funktionieren mit Adapter optimal auf Xbox und Gamecube.



Verbindet Xbox mit Playstation-Controllern: Die 'X-Joy-Box' kostet bei www.wolfsoft.de 40 Euro, dazu kauft Ihr ein Netzteil für 10 Euro.

Für den Gamecube: Auf der Nintendo-Konsole lohnt sich ein Adapter nicht nur zum Geldsparen, sondern ganz besonders für Actionspieler, die das digitale Steuerkreuz bevorzugen. Mit dem großen Sony-Kreuz lenken sich "Tony Hawk Pro Skater 3" und "Dave Mirra Freestyle BMX 2" präziser, lange Stunt-Combos gelingen leichter. Der nötige 'Super GC Converter' unterstützt Dualshock2, Arcadestick und Lenkräder für Playstation. Ein rasantes Fahrgefühl vermittelt "Wave-race: Blue Storm" mit Lenkrad-Steuerung: Ihr legt Euch mit dem Fahrer in die Kurve und lasst über die Pedale den Motor heulen. Die Rennen könnt Ihr problemlos fahren, nur die Stunts mit ihren komplexen Analogstick-Kommandos gelingen nicht. Bei der Pad-Umsetzung hat der Hersteller die Kickstart-Funktion der Schultertasten vergessen. Wie beim Xbox-Adapter fehlt dem 'Super GC Converter' die USB-Schnittstelle. Dafür rumbelt's auch ohne Netzteil kräftig.

Für die PS2: "Time Crisis 2" funktioniert nur mit USB-Wumme; um die Ballerei mit einer alten PSone-Bildschirmwaffe für den Joypad-Slot zu zocken, benötigt Ihr einen Adapter: Der 'EMS USB2' verbindet die USB-Schnittstelle der PS2 mit Guncom-kompatiblen Knarren. Auch alte PSone-Joypads passen so an den USB-Port. Der Adapter funktioniert inklusive Rumbleeffekt auch auf dem PC, allerdings nur mit Joypads. Der Vorgänger 'USB1' bringt diverse USB-Tastaturen an Eure PS2. *rp*



Den 'Super GC Converter' gibt's bei Wolfsoft für 30 Euro.



Der 'USB1' (links) kostet bei www.lik-sang.de 10 Euro, sein Nachfolger 'EMS USB 2' (oben) 17 Euro.

Gut verkabelt: AV-Weichen

XBOX-DESIGN: Eine AV-Weiche erübrigt lästiges Umstecken von Kabeln. Die 'AV Selector Box' kommt im coolen Xbox-Design und verbindet vier AV-Quellen über Cinch-Stecker mit Eurem Fernseher. Das Zubehör wechselt automatisch zwischen den Videoquellen, vier grüne Lampen zeigen den aktiven Slot, Bei www.lik-sang.de zahlt Ihr für das Zubehör 12 Euro, ein 220V-Netzteil liegt dem Gerät bei.



MULTI-KABEL: Das 'Multi-AV-Kabel 3 in 1' (rechts unten) bringt Xbox, Playstation und eine Nintendo-Konsole gleichzeitig an Euren TV. Für jedes System besitzt das Kabel einen passenden Multi-AV-Stecker, außerdem wechselt es automatisch auf die aktive Konsole. Das Zubehör ist abgeschirmt und liefert sowohl AV-, als auch das bessere S-Video-Signal. Ihr erhaltet es bei www.hongkongfun.de für 20 Euro – die Multilösung kostet wenig mehr als ein einzelnes Kabel.



Mitmachen & Gewinnen

HABT IHR CHEATS ODER VERSTECKTE ABKÜRZUNGEN ENTDECKT?
Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Euere Lieblingskonsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir für die besten Tipps je drei Titel für GBA und PS2 unter die Leute. Diesmal locken das Rollenspiel "Golden Sun" und "Metal Gear Solid 2"! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
KENNWORT: TIPPSTEUFEL
WALLBERGSTR.10; 86415 MERING

AZURIK: RISE OF PERATHIA

Gott-Modus: Wenn es Euch danach gelüstet, als unbezwingbarer Gott durch die Weiten Perathias zu stromern, könnt Ihr die folgende Kombination im Spielverlauf eingeben. Ihr braucht allerdings recht flinke Finger: Nur wenn Ihr schnell genug seid, ertönt das Signal für die korrekte Eingabe. Um den Gott-Modus wieder abzustellen, tippt Ihr den Cheat ein zweites Mal ein.

X Schwarz Weiß R+L
rechten + linken Analogstick klicken

Levelauswahl: Dieser komplizierte Code wird im Hauptmenü eingegeben. Ihr könnt damit nicht nur ein beliebiges Level anwählen, sondern auch Eure Werte verändern und alle FMV-Sequenzen anschauen. Um die Videos abzubrechen, müsst Ihr allerdings die Xbox ausschalten.

linker Analogstick → + rechter Analogstick ←
linker Analogstick ← + rechter Analogstick →
A B rechten Analogstick klicken
linken Analogstick klicken

Volle Energie und Gesundheit: Habt Ihr die unten beschriebene Analogstick-Drehorgie überstanden, dürft Ihr Euch über ein pralles Energiekonto und blühende Gesundheit freuen. Während der Drehbewegeung müsst Ihr zusätzlich die **L**-Schultertaste gedrückt halten, danach lasst Ihr **L** los und beendet den Code mit den angegebenen Tasten.

rechten Stick von rechts nach links drehen
A X

Edelsteine: Den 'Gem'-Modus erreicht Ihr, wenn Ihr schnell auf die folgenden Tasten hämmert. Habt Ihr den Modus aktiviert, könnt Ihr unendlich viele Edelsteine einsacken: dazu drückt Ihr **A** für Erdsteine, **B** für Luft, **X** für Feuer, **Y** für Wasser und **Schwarz** für Obsidiansteine. Übertreiben dürft Ihr die Prozedur allerdings nicht, sonst stürzt das Programm wegen zu vielen 'Gems' ab. Um den 'Gem'-Modus wieder zu verlassen, betätigt Ihr irgendeine Taste, die mit keinem Edelstein 'belegt' ist.

→ ← A B A B → ←

GODAI ELEMENTAL FORCE

Levelanwahl: Die folgende Liste verrät Euch einige Codes, die Euer Ninja-Leben drastisch vereinfachen werden. Alle Cheats könnt Ihr im Hauptmenü oder während des Spiels benutzen. Den Anfang macht diese Kombination, die die freie Wahl des Startlevels erlaubt.

L1 L2 ✖ ▲ L1 L2 ✖ ▲

Unverwundbarkeit: Wer zu oft sein Leben lässt, hat mit der folgenden Kombination deutlich mehr Spaß am Spiel.

L1 L2 ● ■ L1 L2 ● ■

Instant-Kill: Wenn Ihr Euch durch die folgende Kombination gequält habt, tötet Ihr sauber und zuverlässig mit einem Schlag.

L1 L2 linker Analogstick ↑
linker Analogstick ↓
linker Analogstick ←
linker Analogstick →
▲ ■ ✖ ●

Alle Zauber: Wie durch Zauberhand verfügt Ihr nach der Eingabe dieses Cheats über sämtliche im Spiel enthaltene Magie.

R1 R2 L1 L2 ✖ ▲ ● ■

Alle Zweispieler-Charaktere bekommt Ihr, wenn Ihr diese Kombo benutzt.

R2 ● ✖ ■ ▲ → ↓ ← ↑
L2 L1 ● ■ L1 L2 L1 ● L2 ■

MONSTER AG



Levelpasswörter: Die Codes für 22 Stufen der monströsen Stilmixtur könnt Ihr der nachfolgenden Liste entnehmen.

Level 2 & 3
SJB0GS MKB2Z7
Level 4 & 5
VPB971 LLC0BK
Level 6 & 7
8PW2DY NQW0JF
Level 8 & 9
WRC9SQ 3RC!94
Level 10 & 11
XRDZB1 YRX2DQ
Level 12 & 13
3NX2JX LTD!SK
Level 14 & 15
ZTFZD8 BYY2NL
Level 16 & 17
M2F9S7 LYG0B0
Level 18 & 19
1FZ2CJ F2Z2FM
Level 20 & 21
F2Z2KR PNG!TL
Level 22
WRG!!C

EVOLUTION 2

Super-Attacke: Wenn Euer Charakter beim Angriff mit seiner aktuellen Waffe ausholt, müsst Ihr flink den **A**-Knopf drücken und halten. Sobald der Angriff Schaden verursacht, lasst Ihr die Taste wieder los, um eine Super-Attacke auszulösen.

Dave Mirra Freestyle BMX 2

Cheats-Klassiker: Auch in der Xbox-Umsetzung der bekannten Radler-Saga hat Acclaim wieder die traditionellen Riesenmengen Cheats eingebaut. Wie immer gebt Ihr die Tasten-Kombos im Hauptmenü des Programms ein. Die folgenden Schummeleien geben Euch die Möglichkeit, diverse Gimmicks und Goodies freizuschalten.

Alle Räder
↑ ← ↓ → ↓ ↓ → ↓ ↓ ← X

Levelauswahl
↑ ↓ ↓ ← → ↓ X

Alle Themen im Park-Editor
↑ ← ↓ → ↓ ↑ ↓ → ← ← X

Alle Objekte im Park-Editor
↑ ← ↓ → ↓ ↑ ↑ ↓ → → X

Alle FMV-Sequenzen
↑ ← ↓ → ← ← → ← ↑ ↓ X

`All In One´- Mastercode
↑ → ↓ ← → → ↑ ↓ ← → ↑ ← → → ↓ X

Radler-Parade: Den unzähligen Helden des Zweiradsports könnt Ihr natürlich auch per Cheat in den Sattel helfen. Eine komplette Liste würde den Rahmen sprengen, deshalb hier nur eine interessante Auswahl.

Mike Diaz
↑ ← ↓ → → ← ↑ ↓ ↑ → X

Slim Jim
← → ↓ ← ↑ ← → ← X

Amish Guy
← → ↑ ↑ → ↓ → → X

Das 'Colin Mackay'-Set: Dieses Set aus vier Codes ist ganz Colin Mackay gewidmet.

Colins Räder
↓ ↓ → → → → → ↑ X

Colins Wettkampf-Outfit
→ → → ← → ↑ → ↑ X

Colins Levels
↑ ↑ → ← ↑ → → ↑ X

Colins Moves
← → → ↑ ← → → ↑ X

Das 'Dave Mirra'-Set: Ein weiteres 'Cheat-Set' dreht sich um den titelgebenden Ausnahme-Athleten Dave Mirra.

Daves Räder
↓ ↓ ↑ → ↑ → ↑ ↑ X

Daves Wettkampf-Outfit
→ → ↑ → ↓ ↓ ← ← X

Daves Levels
↑ ↑ → ↑ ← ↑ ↑ X

Daves Moves
← → ↑ ↑ ← → ↑ ↑ X

Das 'Troy McMurray'-Set bildet den Abschluss. Allerdings gibt's zu fast jedem Radler ein Set.

Troys Räder
↓ ↓ ← ↓ → ← ↑ X

Troys Wettkampf-Outfit
→ → ← ↑ ← ← ↑ ← X

Troys Levels
↑ ↑ ← ↑ ↑ → ↑ X

Troys Moves
← → ← ← ↑ ↓ ↑ ← X



Zur Fairness gezwungen: Wer bei "Amped" Cheats benutzt, darf sein Spiel nicht mehr speichern. Um wieder sichern zu dürfen, müsst Ihr neu starten.

AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING

Drei mal drei Cheats: Im Options-Menü der hippen Schneebretterei findet Ihr den Eintrag 'Cheats'. Hier könnt Ihr beliebig viele Schummeleien aus der untenstehenden Liste aktivieren. Ein Tonsignal bestätigt die korrekte Eingabe. Zurück ins Spiel kommt Ihr mit dem **B**-Knopf.

Levelauswahl
GimmeGimme

Perfekte Sprünge
StickiT

Super Spins
WhirlyGig

Niedrige Schwerkraft
MegaLeg

Als Raven spielen
RidinwRaven

Als Steezy spielen
ChillinwSteezy

Kollisionen mit Bäumen deaktivieren
buzzsaW

Völlige Bewegungsfreiheit
ZiPster

Programmierer-Replays: Die Fahrten der Entwickler könnt Ihr im 'Replay Theater' bestaunen. Markiert 'Hard Disk' und wählt danach 'Game Disc' und dann 'Watch Replay' aus.

STATE OF EMERGENCY

Mobster-Schummeleien: Wer ein wahrer Anarchist ist, der setzt sich sogar noch über die Spielregeln einer Hooligan-Simulation hinweg. Alle nachfolgenden Kombinationen werden einfach während des Spiels eingegeben.

Unendlich viel Munition
L1 L2 R1 R2 ▲

Unendlich viel Zeit
L1 L2 R1 R2 ●

Unverwundbarkeit
L1 L2 R1 R2 ✖

Faustschläge köpfen
L1 L2 R1 R2 ■

Übergroßer Spieler
R1 R2 L1 L2 ▲

Winziger Spieler
R1 R2 L1 L2 ✖

Zurück zu normaler Größe
R1 R2 L1 L2 ●

Gegner haben keine Waffen
R1 R2 L1 L2 ■

Noch mehr Plünderer
R1 L1 R2 L2 ▲

Minigun
← → ↓ R1 ▲

Flammenwerfer
← → ↓ R1 ●

Raketenwerfer
← → ↓ R1 ✖

Granatenwerfer
← → ↓ R1 ■

Pistole
← → ↓ L1 ▲

Taser
← → ↓ L1 ●

Tränengas
← → ↓ L1 ✖

Pfefferspray
← → ↓ L1 ■

Shotgun
← → ↓ L2 ▲

BLOOD WAKE

Flinke-Finger-Fummeleien: Ihr könnt zwar alle möglichen Cheats in "Blood Wake" eingeben, sobald 'Start drücken' auf dem Bildschirm erscheint, aber Ihr braucht dazu richtig flotte Finger. Die Schummeleien nutzen so ziemlich jeden Knopf und Hebel auf dem Xbox-Pad. Viel Glück also! Jede Codeeingabe bestätigt Ihr mit 'Start', worauf ein Tonsignal die korrekte Eingabe des Cheats anzeigt.

Unendlich Munition
Schwarz Weiß L R
rechten Analogstick zweimal drücken
Y X

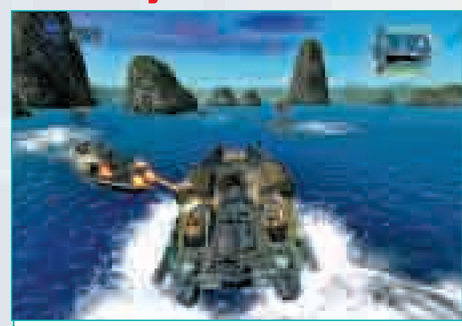
Unendlich Turbo
↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B A

Unverwundbarkeit
linken Analogstick drücken
rechten Analogstick drücken
↓ ← ↓ ←
B Y

Alle Boote
↑ ↓ ← → L B X X
rechten Analogstick drücken

Alle Levels
X Y ↑ → ← ↓ ↑ ↓
linken Analogstick drücken L

Alle Kampf-Modi freischalten
Y A X B linken Analogstick drücken
rechten Analogstick drücken Schwarz Weiß R R


Solche schwachbrüstigen Angriffe sind Euch in Zukunft egal: Mit eingeschalteter Unsterblichkeit ist das Herumschippern gleich viel entspannter.

FUZION FRENZY

Tipps und Tricks für Partylöwen: Auch in das momentan einzige Partyspiel auf der Xbox wurden einige, großteils sinnlose Cheats eingebaut. Um sie zu aktivieren, drückt Ihr **Start** für die Spielpause und haltet die **L**-Taste gedrückt. Alle Codes könnt Ihr ausschalten, indem Ihr die Kombo ein zweites Mal eingebt.

Ego-Perspektive
Y B Y B

Turbo-Modus
Y B X X

`Welsh´-Modus
Y Y Y Y

Alternative Steuerung
Y Y Y B

Heliumstimmen
Y X Y Y

Mutanten-Modus
Y B X X

BREATH OF FIRE

9999 Erfahrungspunkte: Bevor Ihr Jade in Obelisk angreift, kommt es noch zu einem kurzem Dialog. Jade fragt Euch, ob Ihr Euch nicht zusammentun solltet. Beantwortet diese Frage mit 'Ja'. Immer, wenn Ihr gefragt werdet, ob Ihr es Euch nicht anders überlegen wollt, antwortet Ihr mit 'Nein'. Ansonsten drückt Ihr keine Tasten, bis es Jade zu langweilig wird. Jetzt müsst Ihr einige Gegner erledigen und am Ende einen 'M. Schleim' vernichten. Ist der besiegt, dürft Ihr satte 9999 Erfahrungspunkte und die selbe Menge an Goldstücken einheimsen.

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

Körperliche Ertüchtigung: Wie beim PSone-Vorgänger sind auch in Hideo Kojimas neuestem Werk unzählige kleine Tricks und Spielchen eingebaut. Hier findet Ihr eine kleine erlesene Auswahl.

Voll stark: Um Euren Griff bei Klettereinlagen zu stärken, könnt Ihr Euren Bizeps trainieren. Hierzu hängt Ihr Euch an eine geeignete Stange und drückt hundert Mal **L2+R2**, um Klimmzüge auszuführen.

Sequenz-Spielereien: Die ellenlangen Zwischensequenzen sind zwar edel anzusehen, werden durch ihre ausufernde Breite aber auch mal langweilig. Wenn Ihr Euch etwas die Zeit vertreiben wollt, könnt Ihr mit der **L1**-oder **R1**-Taste ins Geschehen hineinzoomen. Je eifriger Ihr drückt, umso stärker vergrößert sich der Bildausschnitt. Sobald Ihr einen Pistolenschuss hört, könnt Ihr mit dem rechten Analogstick Euren Blickwinkel beliebig verändern.

Codec-Gespräche abkürzen: Um eine Art Zeitraffer-Funktion einzuschalten, könnt Ihr am Anfang eines Funkgesprächs die ✖-Taste drücken und dann die ■-Taste gedrückt halten, bis das Gespräch vorbei ist.

Alles Gute! Beim Einloggen in den Computer des Kraftwerks könnt Ihr das aktuelle Datum als Euren Geburtstag angeben. Euch wird herzlich gratuliert werden.

NHL HITZ 20-02

Cheatz für die Hitz: Wie schon bei anderen Ablegern der "NHL Hitz"-Reihe könnt Ihr wieder im letzten Bildschirm vor Spielbeginn die Symbole am Bildschirmrand beinflussen. Bei der Eingabe der Cheatcodes habt Ihr allerdings nur so lange Zeit, bis das Match beginnt.

Spieler mit großen Köpfen
X X →

Spieler mit Riesenköpfen
X X X →

Gesamtes Team mit großen Köpfen
X X Y Y ←

Gesamtes Team mit riesigen Köpfen
X X X Y Y Y ←

Keine Zuschauer
X X Y →

Flipperhintergrund
X X X X Y Y B B B →

Schussgeschwindigkeit zeigen
X B ↑

Durchschnittliche Schussgeschwindigkeit zeigen
X X B ↑

Keine angetäuschten Schüsse
X X X X Y Y B B B B ↓

Puck geht nie ins Aus
X Y B ↓

Keine One-Timers
X X Y B B B ←

Großer Puck
X Y Y B ↑

Riesiger Puck
X X X Y Y B ↑

Bulldozer-Puck
X X Y B B ←

PS2 Gamebuster-Codes

WIPEOUT FUSION

WIRKUNG	CODE
Master Code	0E3C7DF2 1853E59E EE862AB6 BCCACC02
Unendlich Schild	DE9236E2 FEC59B83
Letzte Runde	DE922C26 BCA99B9C
Unendlich Kanone	CE922CF6 BCA99BE6
Mehr Geld	DEA5A86A C19E7B82
Alle Extra-Ligen	DEA5A9F2 BCA9A282
Alle Teams	DEA599BE BCA99A82
Zone/Time Trial verfügbar	DEA5994E BCA99B86
Alle Challenges verfügbar	DEA59946 BBA89A82 DEA59942 BBA89A82
Alle Challenges mit Geld beendet	DEA5998E BBA89A82 DEA5998A BBA89A82
Alle Arcade/ Zeit-Wettbewerbe	DEA549E6 BBA89A82 DEA5A9E2 BBA89A82
Jedes Arcade-Rennen mit Geld abgeschlossen	DEA59ADE BBA89A82 DEA59ADA BBA89A82
In jeder Zone Gold gewinnen	DEA599AE BCB89A82
Zeitrennen Gold	DEA59AF6 BBA89A82

TOP GUN

WIRKUNG	CODE
Master Code	0E3C7DF2 1645EBB3 0C0FC227 F89295CF
God-Mode	3DDC3083 F9FCFEFE
Unendlich Munition	3DDC3087 F8FCFEF1
Unendlich Zeit	3DE5F72F F8FCFD16

NFL QB CLUB 2002

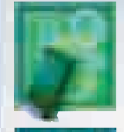
WIRKUNG	CODE
Master Code	0E3C7DF2 1853E59E EE8D989E BCC561DA
Home Team macht 99 Punkte (L1+L2)	0E46C538 BCA99582 CECE2800 BCA99BE6
Home Team macht 0 Punkte (R1+L1)	0E45C538 BCA98E82 CECE2800 BCA98E82
Away Team macht 99 Punkte (R1+R2)	0E45C538 BCA99082 CECDE142 BCA99BE6

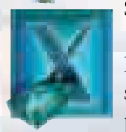
SUNNY GARCIA SURFING

WIRKUNG	CODE
Master Code	0E3C7DF2 1853E59E EEAA146A BCA99C80
Alle Strände	CEA653AA BCA9DA82
Alle Surfer	CEA653B6 BCA9AA82 CEA653BA BCA99C84 CEA65344 BCA99C84
Alle Bretter	DEA65346 BBA89A82 DEA65342 BBA89A82 DEA6534E BBA89A82
Super Highscore (Time Attack) Championship gewonnen	DEA65EA2 BC413102 DEA65E8E BCACE25B DEA65E8A BCACE25B DEA65E96 BCACE25B
Immer auf der ersten Welle Super Highscore im Championship Mehr Zeit (Select + R1)	CEA65C0E BCA99B83 CEA65E86 BCAA2122 0EA89438 BCA99281 DEA65C3A FE81ED27
Weniger Zeit (Select+R2)	0EA89438 BCA99881 DEA653B6 FD22AA26
Schwerelos	DE99642E BF899B8B
Unsichtbares Surfbrett	DE953416 BCA99B83 DE953412 BCA99B83
Goldenes Surfbrett	DE993412 BCA99B83 DE965244 BCA99B83

BLOOD OMEN 2

PLAYER´S GUIDE, TEIL 1





Blutige Abenteuer gefällig? MAN!AC liefert Euch die Komplettlösung zu “Blood Omen 2” und erleichtert Euch so Euer untotes Leben. Viel Spaß beim Saugen! *rb*

Die Erklärung des ersten Szenarios sparen wir uns: Die fesche Vampirdame erläutert Euch Manöver für Manöver und wie Ihr Umgebung sowie Feinde in den Griff bekommt. Wenn Ihr brav ihren Anweisungen folgt, ist die Lösung dieses Levels kein Problem. Ein kleiner Tipp: Schiebt kurz vor Betreten des Schmugglerviertels eine Kiste unter das geöffnete Gatter, damit es sich nach Umlegen des Hebels nicht mehr schließt.

Schmugglerviertel

Bereits am Level-Eingang rennt jede Menge hilfloses Fußvolk rum: Die ideale Gelegenheit, um Euren knurrenden Magen zu füllen. In der Sackgasse findet Ihr eine Kiste (zum Auftanken Dreieck gedrückt halten), links davon einen Hebel, mit dem Ihr die Energieleitung aktiviert. Jetzt könnt Ihr gegenüber vom Steg das Gatter öffnen (Quadrat so lange gedrückt halten, bis es ganz in der Decke verschwunden ist). Vorsicht: Im Hof dahinter lauern zwei Meuchelmörderinnen, die Euren Vampir in null Komma nichts mit Bolzen spicken. Am besten, Ihr nehmt kurz nach Durchqueren der Pforte Nebelform an und meuchelt wenigstens eine Gegnerin von hinten. Nach dem Kampf klettert Ihr über die Leiter nach oben. Aktiviert hier mit dem Glyphenhebel (findet Ihr nach einigen Stufen sowie Scharmützeln am Pier) die Brücke und betretet jenseits davon das Haus. Im Keller findet Ihr zwei Gatter, die dazugehörigen Energieleitungen schaltet Ihr mit dem Hebel im Schlafzimmer ein (einfach die Treppe hoch und die Diebin erledigen). Hinter einem Gatter findet Ihr eine Truhe mit magischer Energie, in der anderen Kammer noch einen Schalter (umlegen). Verlasst die Wirtschaft durch den Schankraum und schaltet mit dem Hebel (links) den Schutzschild aus.

Folgt der Straße (in der nächsten Gasse links findet Ihr eine Energiekiste), erledigt als Nebel die Mörderinnen und öffnet mit dem Rad das große Gittertor. Betretet dahinter die Bar, sucht am Fuß der Treppe den Informanten auf und flüchtet nach der Zwischensequenz vor den anrückenden Sarafanen, indem Ihr auf der Galerie das Buchregal von der Wand zieht und durch das auftauchende Loch zur Hintertür lauft. Steigt dort auf die zuvor verrückte Kiste und springt über das Gitter zur Wegmarke bzw. der Kiste dahinter.

Über den Steg erreicht Ihr den Hinterhof der Kapelle – und Eure ersten Sarafan-Gegner. Vorsicht: Wie in ”Soul Reaver” ist auch hier mit den fanatischen Vampirjägern nicht zu spaßen – am besten also, Ihr schleicht Euch als Nebel an und stellt die beiden einzeln. Tipp: Deckt bei dem Kampf gegen den Banditen (vor der Zwischensequenz) so oft, bis Kain genügend Energie für eine ‘Raserei’-Attacke gesammelt hat und erledigt den Gauner durch normale Angriffe. Dann könnt Ihr den ersten Sarafan mit einem Schlag niederstrecken.

Folgt der Rampe links neben dem rot angestrahlten Fenster nach oben und fahrt in der Kammer mit dem Aufzug nach unten. Geht bis zur Zwischensequenz über die Gitter, deaktiviert mit dem Rad die Dampfleitungen (dahinter unterhalten sich zwei Wächter), passiert danach gefahrlos das Tor und öffnet hinter der linken Tür die magischen Truhen. Anschließend geht’s rechts weiter über den Laufsteg, wo Euch ein Wächter das Tor vor der Nase zufallen lässt. Im gegenüberliegenden Raum öffnet Ihr das Gatter wieder.

Schlüpft nun in die Nebelform und passiert auf diese Weise ungesehen den Wächter. Macht hinter der Pforte den Sarafan nieder, setzt links mit den drei Hebeln den Boiler in Gang und röstet durch Drehen des Rades (am Rohr rechts von der verschlossenen Tür) die beiden Mechaniker. Nun könnt Ihr mit dem Schalter die Pforte öffnen, auf dem Vorhof in Nebelform den nächsten Vampirjäger meucheln und links davon durch eine Aussparung in der Wand und eine Rampe hinunter laufen.

Ihr entriegelt mit dem Hebel das Gittertor, erreicht den Kesselraum, kraxelt die Leiter empor und hindert durch Betätigen des rechten Schalters (am Boiler) den Dampf weiter am Ausströmen. Erst jetzt dürft Ihr auch hier die Tür öffnen (Hebel): Lasst nach Besiegen des Ritters auch die andere Tür in der Decke verschwinden, damit Ihr den Dampf wieder umleiten und dadurch die Leiter erreichen könnt, ohne Euch die Finger zu verbrennen. Aber Vorsicht: Beeilt Euch nach der Umleitung – sonst schließt die Tür wieder, und das ganze Prozedere geht von vorne los.

Mit dem Schalter oberhalb der Leiter macht Ihr den Kessel aus und könnt so weiter unten gefahrlos durch das Loch im Boden schweben. Passiert das Portal hinter dem Checkpoint, und Ihr werdet mit einem von Kains ehemaligen Vampirhandlangern konfrontiert: Deckt so oft wie möglich seine Angriffe und attackiert ihn dann mit dem ‘Raserei’-Zauber. Wenn er in den Kesselraum flüchtet, bedient Ihr immer den Boiler, auf dem er gerade steht – achtet darauf, dass Euch der abtrünnige Blutsauger nicht mit seinen Bomben erwischt! Habt Ihr ihm oft genug die Haut versengt, zieht er sich zwischen die Ketten unter der Decke zurück. Verharrt Ihr lange genug an einer Stelle, greift er Euch mit seiner Sprungattacke an. Weicht aus und prügelt so lange er benommen auf dem Boden liegt auf ihn ein. Kain absorbiert anschließend die Sprungfähigkeit seines Opfers und betritt die…



Seltenes Rätsel: Kains Feldzug fordert wesentlich mehr Muskel- und Waffeneinsatz als Hirnschmalz.

Unterstadt

Folgt nach der Zwischensequenz und ein paar Gefechten gegen Sarafanen der Treppe links vom Bankgebäude. Nehmt auf dem Absatz die Stufen nach rechts und setzt oben mit Eurem neuen Sprungtalent über die Straße. Kain landet auf einem Gebäude gegenüber, aktiviert die Wegmarke und gleitet nach rechts durch die Gasse, wo er in Nebelform einige Banditen aufmischt. Durch die andere Gasse erreicht Euer Vampir eine belebte, von zwei grünen Schilden gesperrte Straße. Beseitigt die beiden Sarafanen an den Schilden und sucht das Eckgebäude auf – die Taverne.

Hier gibt Euch die Bardame das Passwort für das Gittertor am Ende der Brücke. Folgt der Gasse und erreicht einen Marktplatz: Von der Plattform im Zentrum aus (Truhe nicht vergessen) erreicht Ihr mit einem magischen Sprung das Dach der Stallungen (rechts vom großen Hauptgebäude), wo Ihr den Hebel umlegt, der den Mechanismus für die Doppeltür unter dem Laufsteg mit Energie versorgt. Dahinter aktiviert Ihr in der linken Kammer den Hebel, um rechts hinten die Tür öffnen zu können – die grüne Energie kommt allerdings nicht bis zum Schalter, denn das Verbindungsteil (der knisternde Kegel links von der Pforte) ist defekt. Tauscht es durch Verschieben gegen das intakte links hinter der geöffneten Eingangstür, passiert das Portal und geht über die Wegmarke.

Springt durch das zerbrochene Fenster und haltet Euch links, denn das Gatter weiter vorne könnt Ihr ohne Kennwort nicht passieren. Letzteres müsst Ihr Euch erst bei einem Straßenhändler (links neben dem Schmied) besorgen. Erst jetzt lässt Euch der Wächter vorbei, sodass Kain durch das Verlies die Dächer erreichen und mit zwei Supersprüngen überqueren kann, bis er zum tiefer gelegenen Vorhof eines Lagerhauses kommt. Schwebt nach unten, erledigt die beiden Wachen, betätigt auf der Stirnseite den Schalter, klettert über die Leiter zurück nach oben und springt von dort aus zur gegenüber gelegenen Plattform, die Ihr mit dem nun unter Strom stehenden Hebel öffnen könnt. Lauft nach links ins Büro des Lagerhauses, über die Treppe nach unten und in die Halle mit den Kisten. Sucht dort nach einem Korridor: Über die Treppe kommt Ihr in den Kontrollraum, wo Ihr den Hebel am Erkerfenster benutzt, um die Kiste am Flaschenzug fallen zu lassen. Das Ergebnis ist ein Loch im Bretterboden: Gerade groß genug für Kain, um hindurch und in den Keller zu hechten – mit dem nächsten Checkpoint in greifbarer Nähe.

Von hier aus geht’s die Treppe rauf und ins nächste Lagerhaus: Hier entdeckt Ihr nach dem



Bei Kämpfen kommt Ihr mit etwas Taktik weiter: So lohnt es sich, durch gezielte Abwehrmanöver Energie für Spezial-Attacken wie 'Berserker' zu sammeln.

Kampf mit zwei Wächtern einen Lastenaufzug (wird mit dem Hebel unmittelbar daneben bedient), eine Lastenrutsche (verschiebbar) und am anderen Ende der Rutsche ein Gitter mit einer Kiste dahinter. Geht durch den Korridor rechts hinter das Gitter (hier findet Ihr außerdem eine Leiter), öffnet es mit dem Schalter und schiebt die Kiste über die Rutsche auf den Lastenaufzug.

Fahrt den Lift nach oben und schiebt die Rutsche zur Seite, damit Ihr eine Etage höher (erreicht Ihr über die Leiter) die Kiste vom Aufzug schubsen könnt: Erneut schlägt das Gewicht ein Loch in die Bohlen, und Kain schwebt sanft in den Kanal – geradewegs zum Checkpoint. Um die Kloake wieder zu verlassen, folgt Ihr den Gängen bis zu einem trocken gelegten Bassin (nach dem Kampf gegen die beiden Mörderinnen die Truhe oberhalb der Stufen nicht vergessen). Ihr füllt das Becken durch Betätigen des Rads (im Führerhaus links von den Sprossen) – als Folge schwimmt das zuvor auf den Platten liegende Brett (hinten rechts) auf dem Wasser und bildet so die perfekte Plattform. Überwindet die Distanz mit Eurer Sprungfähigkeit und klettert über die Leiter durch den Brunnen nach oben. Wieder kommt Ihr in einen Komplex, der von zwei Energieschilden abgesperrt ist: Kain legt Vampirjäger und Hebel um, anschließend folgt er dem Verlauf der grünen Rohre und gelangt so einmal mehr in die Unterwelt von Meridian. Nach der Wegmarke und einigen Scharmützeln erreicht Ihr einen gefluteten Kanal. Steigt rechts die Leiter empor, springt oben auf das Dach und schiebt dort die Kiste in den Kanal.

Ihr klettert wieder in den Kanal, überquert die Brücke, öffnet via Schalter das Schleusentor und verkeilt so schnell wie möglich durch Verschieben die Kiste darunter. Nun könnt Ihr im Kontrollraum (in Laufrichtung der Brücke, rechts) den Pegel senken: Über den Teil des Laufstegs, der vorher unter Wasser stand, kommt Ihr nun auf die andere Seite des Schleusentors. Allerdings ist höchste Eile angesagt, denn das Wasser steigt im Nu wieder auf den alten Stand – am besten, Ihr spart Eurem feuchtigkeitssensitiven Blutsauger überflüssige Meter, indem Ihr nicht links von der Brücke die Treppe nehmt, sondern Euch direkt rechts haltet und auf die untere Galerie springt.

Habt Ihr das Abwassersystem wieder verlassen, müsst Ihr zunächst mit einer Horde Gauner und zwei Sarafanen fertig werden. Hechtet nach siegreichem Kampf über die Kiste auf das niedrigste Dach und von dort aus mit dem Supersprung auf den Wehrgang (Truhe nicht vergessen). Schwebt von dort aus nach unten zum Gittertor, möglichst in die Nähe des Rades und haltet so lange die Stellung, bis keine Vampirjäger mehr anrücken. Öffnet Ihr mit dem Rad das Tor, so kommt Ihr auf eine breite Straße, die bald an einem Schild endet.

Macht zunächst die Blechbüchsen fertig und verschwindet dann in der nebligen Gasse. Hinter dem nächsten Tor (zum Öffnen Rad drehen) begegnet Ihr einem anderen Vampir. Verfolgt ihn (wo nötig mit dem Sprungtalent) und überquert nach der Zwischensequenz die Straße. Hinten rechts ist eine kleine, magisch versperrte Pforte, aber mit einem Satz auf die Kisten davor könnt Ihr die Mauer überspringen und gelangt so in einen Raum mit trocken gelegtem Kanal. Fahrt dort mit dem ersten Hebel links den Steg ein, springt hinten rechts in den Korridor, bugsiert die Kiste in den Kanal und danach auf Höhe des Stegs. Flutet das Bassin mit dem Rad und die Kiste schwimmt auf dem Wasser. Habt Ihr das Objekt richtig platziert, steht es auf dem wieder ausgefahrenen Steg (hierfür erneut den Hebel umlegen). Bevor Ihr es auf die Markierung (andere Seite) schiebt, lasst Ihr das Wasser wieder ablaufen. Ist die Kiste eingerastet, öffnet sich das Gittertor, sodass Ihr mit dem Schalter dahinter einige grüne Sperren deaktivieren könnt und endlich zur 'Blue Lady' findet, in deren Keller sich die anderen Vampire und deren Anführer Vorador verstecken.

Oberstadt

Eure Reise in die Oberstadt von Meridian artet in eine Verfolgungsjagd aus: Kain will einen abtrünnigen Waffenbruder stellen und hetzt ihn dabei durch allerlei Rätselgewölbe sowie Action-Sequenzen.

In der ersten Kammer hastet Ihr rechts zum Führerhaus und dreht das Rad, erst danach könnt Ihr die Brücke überqueren, durch ein anderes Rad das Mittelstück rotieren lassen und Euer Opfer weiter verfolgen. Ab hier verläuft der Weg durch die Oberstadt reichlich geradlinig – nebelverhangene Straßen, Herrenhäuser und Risse im Mauerwerk laden zu Schleichpartien oder einem magischen Sprung ein.

Ein wenig heikel wird's beim und nach dem Passieren eines großen Fallgatters: Folgt der Straße, betretet durch Betätigen des Hebels das Haus hinten links, verlasst es durch die Hintertür wieder und setzt im Garten die Glyphenmaschine in Gang. Das Fallgatter selber könnt Ihr nur öffnen, wenn Ihr Euch als Nebel nähert, sonst verschließt es der Sarafan wieder. Auf dem Hof dahinter schaltet Ihr den linken Wasserfall mit dem Hebel unmittelbar daneben aus, anschließend lauft Ihr über die Treppe zur Galerie und setzt mit einem Supersprung dortin, wo vorher die Quelle aus der Wand sprudelte.

Weiter rechts jenseits der Statue findet Ihr noch ein Rad: Benutzt es, um auch den zweiten Wasserfall trocken zu legen – sodass Ihr bequem den Gang dahinter durchqueren und die Wegmarke passieren könnt. Das Tor zum nächsten Hof öffnet Ihr wie gehabt mit einem Rad. Der Haken: Sobald das Gatter aufschwingt, schließt sich der Ausgang. Die Lösung: Dreht zunächst das Rad zwischen den beiden Statuen, anschließend das zwischen der Statue und der Kiste. Springt über die Mauer und legt den Hebel um, der die Kiste senkt. Verkeilt durch Verschieben der Box das Eingangstor, und Ihr könnt mit dem ersten Rad ungehindert den Ausgang entriegeln.

Im nächsten Szenario müsst Ihr im Turm hinten links die Glocke läuten, um die Wachen zum verfrühten Schichtwechsel zu motivieren. Hierfür zieht Ihr im Gebäude die Kiste einen Schritt und benutzt oberhalb der Treppe hinter dem Sandsack das Rad. Nun sind die Tore geöffnet und Ihr könnt mit dem Aufzug nach oben fahren, von dort aus mit Eurer Spezialfähigkeit in den Raum springen und nach ein paar Treppen das Gebäude verlassen. Aktiviert den Checkpoint und erledigt den Sarafan – dann könnt Ihr links in den Torbögen die beiden Verbindungsstücke austauschen. Klettert einfach in den Kontrollraum und senkt bzw. hebt die Käfige, um die linke, grüne Verbindung an den Platz der rechten zu schieben. Ergebnis: Die Pforte schwingt auf, und Ihr dürft das Szenario durch eine weitere Tür verlassen.

Nach der Zwischensequenz nehmt Ihr die rechte Treppe, folgt der Galerie nach rechts bis zur Leiter (die Sprossen reichen nicht bis zum Boden, also werft Ihr einen Blick nach oben) und springt über die Straße ins Gebäude gegenüber. Nach dem Kampf mit dem stämmigen Vampirjäger verlasst Ihr das Haus des Bischofs wieder. Dem 'Deluxe'-Sarafan kommt Ihr am besten bei, wenn Ihr beim Kampf gegen seine Kollegen genügend Energie für eine 'Raserei'-Attacke gesammelt habt.

Metzelt Euch anschließend über den Friedhof, bis Ihr die Krypta erreicht. Achtung: In den zweiten Teil des Totenackers kommt Ihr nur, wenn Ihr einen Steinquader zur Seite rückt und durch den Mauerriss dahinter schlüpft. In der Gruft selber schiebt Ihr die drei grauen Quader in die Wand, dann verschwindet das große Tor in der Decke. Den Hof dahinter verlasst Ihr durch eine Tür und findet so den Bischof. Aber den hat Euer alter Spießgeselle Marcus bereits in seiner Gewalt: Also verfolgt Ihr den Blutsauger und stellt ihn in der Kirche. Das Problem: Marcus wird unsichtbar. Schlagt die Glocken – zunächst durch Umlegen der Hebel, später werft Ihr eine Etage weiter oben die Marcus hörigen Priester dagegen oder entlockt ihnen durch einen Sprung den erlösenden Ton. Sobald der Vampir sichtbar wird, prügelt Ihr auf ihn ein. Nach dem Sieg über Marcus hat Euer alter Ego eine Fähigkeit mehr: 'Charme'.

Und wie die sich im Spielverlauf auswirkt, erzählen wir Euch in der nächsten Ausgabe.

MUNCH´S ODDYSEE

PLAYER´S GUIDE, TEIL 2



Im zweiten Teil unseres Player's Guide erklären wir Euch unter anderem, wie Ihr eine Mudokon-Festung verteidigt und dem faulen Lulu zu etwas Kleingeld verhelft. Den abschließenden Teil der Lösung findet Ihr in der nächsten Ausgabe. *mw*

Level 9 – Die Mudokon-Festung

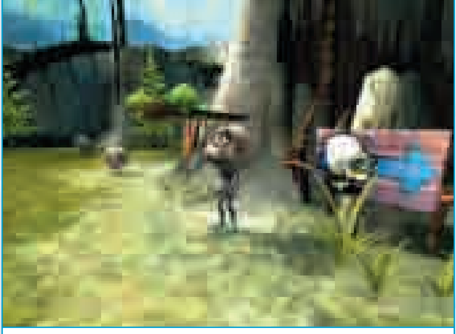
Ihr beginnt mit Abe. Sammelt zuerst die vier Mudokons in der Nähe ein und sprintet dann nach links. Hier spurtet Ihr mitten durch die lauernden Slogs und weiter bis zum 'Zapper'. Lauft unter dieser fliegenden Blitzschleuder durch und wendet Euch nach links, wo ein Bergpfad zu einer Holzpalisade führt. Sollten irgendwelche Slogs angreifen, werden sie automatisch weggezappt. Hinter dem Tor in der Holzpalisade befindet sich eine Mudokon-Festung. Hier lasst Ihr erstmal Eure vier Mudokons bei den Meditations-Kreisen warten. Abe verlässt die Festung wieder und läuft zu dem Tor, das dem Bergpass gegenüberliegt. Das Tor wird von einem Slig bewacht, den Ihr ausschalten müsst. Dazu haltet Ihr **L1** gedrückt, bis vier oder fünf Einheiten Eures gesammelten Spooce in den entstehenden Energieball geflossen sind. Diesen lenkt Ihr jetzt mit dem linken Analogstick auf den wartenden Wächter. Sobald Ihr den Burschen kontrolliert, könnt Ihr ihn entweder ins Wasser stürzen oder mit einem weiteren Druck auf die **L1**-Taste zerplatzen lassen. Nachdem der Weg frei ist, betretet Ihr mit Abe das Areal mit den Fuzzle-Käfigen und kommt dann mit Munch im Rollstuhl hinterher. Die Wasserratte befreit die Fuzzles, während Abe die weiter hinten wartenden Sligs auf die oben beschriebene Weise todmeditiert. Jetzt könnt Ihr zwei weitere Mudos befreien. Bringt sie ebenfalls zur Burg hinauf. Benutzt jetzt alle Gefolgsleute, um das offenstehende Tor mit Hilfe der Chant-Kreise zu schließen. Ab sofort könnt Ihr auch den hinter dem Tor patrouillierenden Mudokon zu Eurer Gruppe zählen. Nun nehmt Ihr die gesamte Rasselbande und tretet durch das Tor rechts von der Rampe. Rutscht den Abhang hinunter und wendet Euch unten nach links, wo Ihr wieder einigen Sligs ausweichen müsst. Hinter der Anzeigetafel befindet sich ein Totempfahl, der für zehn Spooce einen normalen Mudokon in einen Krieger verwandelt. Sammelt solange Spooce, bis Eure Armee komplett befördert wurde. Führt Eure Jungs zurück zur Anzeigetafel und lasst sie warten. Springt in die Kanone, die in der Nähe herumsteht. Lauft über die Brücke bis zum anderen Ende und tötet von oben die zwei Sligs mit Spooce-Bällen. Unten stellt Ihr Euch in den Kreis, um das Tor zu öffnen, und ruft alle Mudokons durch das Tor zu Euch. Ihr müsstet jetzt insgesamt acht Kämpfer als Gefolge haben. Diese lasst Ihr am Steinmonument, das sich hier befindet, meditieren, um den Wasserspiegel zu heben. Stellt Eure Freunde danach wieder an der Anzeigentafel ab und wechselt zu Munch. Verlasst mit Euren Fuzzle-Freunden das Gefängnis in Richtung Festung. Vor dem Bergpass biegt Ihr nach rechts ab, bis Ihr zu einem weiteren Rollstuhl-Feld kommt. Lasst die Fuzzles hier warten. Hoppelt alleine über die Brücke, die an den Seiten mit Stacheldraht verschönert wurde, und eilt über das freie Feld ins Wasser, wo Ihr vor den Schüssen der Wachen, die diesen Abschnitt bevölkern, erst mal sicher seid. Auf einer der Säulen im Bassin steht ein Fernsteuerungs-Automat, den Ihr anwerft und mit dessen Kranarm Ihr die zwei Slig-Patroullien beseitigt. Den Rest der Wachen in diesem Gebiet tötet Ihr mit Abes Spooce-Bällen. Als Munch springt Ihr auf die Säule im rückwärtigen Teil des Wasserbeckens. Hier legt Ihr die zwei Hebel um und kehrt zurück zu Euren Fuzzles. Wechselt wieder zu Abe und stürmt den eben geöffneten Teil des Levels mit Euren Mudokon-Kriegern. Falls Ihr noch Spooce übrig habt, könnt Ihr auch mit Meditationskugeln in den Kampf eingreifen. Jetzt müsst Ihr nur noch die Fuzzles durch das Vogelportal schicken und mit drei Mudokons die letzte Tür öffnen. Dahinter wartet der Teleporter ins nächste Level.

Level 10 – Und noch ein Spießrutenlauf

Dieser Level ähnelt dem achten. Ihr könnt Euch die Mission aber stark vereinfachen, indem Ihr aus den vier Spooce-Pilzen ganz am Anfang immer wieder neue wachsen lasst und so Abes Spooce-Energie auf etwa fünzig Einheiten bringt. Jetzt geht Ihr mit Abe nach rechts, erledigt den ersten Slig, der an der Kanone Wache schiebt, und hüpft in selbige hinein. Es geht weiter an der Wand entlang. Vergesst unterwegs nicht, den ersten Hebel zu ziehen. Nun müsst Ihr vorsichtig über einen schmalen Sims auf die andere Seite des ersten Areals balancieren. Als Alternative könnt Ihr auch über die Säule in der Mitte springen. Auf der anderen Seite angekommen, drückt Ihr den Hebel und watschelt mit Munch zur Fernbedienung. Wie schon in Level 8 werft Ihr jetzt mit dem Kran alle Sligs und Slogs in den Müll-Schredder. Sobald die Halle feindfrei ist, könnt Ihr mit Abe die drei Mudokon-Sklaven einsammeln und mit ihnen in den nächsten Raum prozessieren. Hier steht zwar ein Snoozer-Roboter, diesen könnt Ihr allerdings ignorieren, wenn Ihr mit Abe genügend Spooce gesammelt habt. Lasst die drei Mudokons erst einmal warten und kämpft Euch auf der linken Seite den Sims entlang. Mit einer Riesenmenge Spooce-Kugeln tötet Ihr jetzt zuerst die vier Sligs, die die Hebel ziehen, und dann den traurigen Rest der Wachen, die wehrlos gegen Eure Attacken auf dem Boden herumflanieren. Vergesst auch die Soldaten im hinteren, kleineren Teil der gewaltigen Halle nicht. Falls Euer Spooce-Vorrat nicht reichen sollte, müsst Ihr mit Munch hinterherkommen, am Eingang rechts den Hebel mit der Aufschrift 'Snoozer' ziehen und Abes Weg zum rückwärtigen Teil der Halle folgen. Hier findet Ihr eine Fernsteuerung, mit der Ihr den Snoozer kontrollieren könnt. Am Ende der Metzelei sollten in jedem Fall nur noch die Wachen auf der rechten Seite der Halle übrig sein, die weiterhin Bomben regnen lassen. Diese Gesellen ignoriert Ihr aber fürs Erste und begebt Euch mit Abe hinunter in die Halle, wo Ihr die vier Mudokons von ihrem Job als Säuberungskraft erlöst. Auch die drei Putzer-Mudokons vom Anfang des Levels sammelt Ihr jetzt wieder auf. Führt alle zusammen zur Kanone im rechten hinteren Teil der Halle und werft sie nacheinander hinein. Sind alle sieben Mudos oben, hüpft Ihr hinterher und zieht mit Munch nach. Jetzt müssen Eure Leute nur noch die Hebel ziehen, dann können sie durch das Vogelportal in die Freiheit hopsen. Auch Abe und Munch dürfen den Level jetzt verlassen. Fleißige Spieler, die ein perfektes Quarma erlangen wollen, beschäftigen sich allerdings noch mit den übrig gebliebenen Wachen, hinter denen je ein weiterer Mudokon auf seine Befreiung wartet. Wenn Abe den Supersprung- und den Unsichtbarkeitstrank einnimmt, kann er mit etwas Geschick seine Kumpels aus dem Einflussbereich der Sligs bringen, ohne dass diese etwas merken. Wem diese Fleißaufgabe zu nervig ist, der begibt sich gleich auf die Teleportersteine.

Level 11 – Arachnophobisches Jogging

Der nächste Level verlangt Euch keine unlösbaren Geistesleistungen ab. Pure Rennerei ist angesagt und auch die ist nicht besonders beschwerlich. Wie immer beginnt Ihr mit Abe, süffelt den Expresso und zieht den Hebel. Das nun geöffnete Tor ist noch mit einer Barrikade versehen, über die Ihr einfach springt. Ab jetzt müsst Ihr rennen, was das Zeug hält. Unzählige spinnenartige Hogs heften sich an Eure Fersen. Wenn Ihr aber nie stehenbleibt, seid Ihr außer Gefahr. Versucht im Rennen möglichst viel Spooce einzusammeln – am Ende braucht Ihr 99 für ein 'Spooce-Lock'. Achtet aber auf die Minen, die zwischen den grünen Pilzen versteckt liegen. Mit etwas Geschick könnt Ihr die verfolgenden Hogs in die Minen locken, was allerdings kurzzeitig durch mächtige Explosionen Eure Sicht verschlechtert. Ansonsten müsst Ihr nur immer an der linken Mauer entlang rennen, um zur rettenden Umzäunung am Ende des Levels zu gelangen. Die Wirkung des Expressos dürfte in jedem Fall lang genug anhalten. Das Spielchen wiederholt Ihr jetzt mit Munch, der



Abe als Hirte: Die schafähnlichen Meeps gehören in ihr Gehege; am einfachsten ist es, sie einzeln aufzuklauben und im Stall abzusetzen.

sich vorher in seinen rasenden Rollstuhl setzt und ebenfalls ein Schlückchen Expresso nimmt. Munch muss unterwegs kein Spooce aufsammeln und kann schnurstracks Abes Route über die Umzäunung folgen. Sollte Abe zu wenig Spooce gesammelt haben, kann er hier im sicheren Bereich beliebig oft Spooce-Pilze nachwachsen lassen, um die benötigten 99 voll zu kriegen. Hinter dem 'Spooce-Lock' befindet sich dann auch schon der Levelausgang.

Level 12 – Unter Schafen

Begebt Euch zuallererst mit Abe nach rechts in Richtung Slog-Gehege. Hier sammelt Ihr 16 Spooce-Pilze und springt dann im Gehege auf die Plattform, wo einer Eurer Artgenossen steht. Von oben erledigt Ihr die vier Slogs mit Spooce-Kugeln. Werft den Mudokon nun hinüber zum Chant-Kreis und hüpft hinter ihm her zur Weide der schafähnlichen Meeps. In der Mitte steht ein Turm, den Ihr erklimmt. Den Mudo an der Spitze werft Ihr ebenfalls zum Chant-Kreis. Jetzt müsst Ihr alle 25 Meeps in ihren Stall zurücktreiben, der mit einem Schild gekennzeichnet ist. Entweder benutzt Ihr dazu Munchs quietschenden Rollstuhl oder Ihr nehmt mit Abe jedes einzelne Schaf und werft es in das Gatter. Nachdem das Scheunentor geschlossen ist, stehen die vier Mudokons, die vorher am Lagerfeuer meditierten, zu Eurer Verfügung. Hebt auch sie hoch und bugsiert sie zu den Meditations-Kreisen. Geht jetzt zum Gebiet der Slogs und hüpft in die Kanone, die auf der linken Seite des Gebiets steht. Nach einer kleinen Flugeinlage rennt Ihr nach rechts, wo ein weiterer Mudo wartet, und schmeißt auch diesen zu seinen Artgenossen bei den Chant-Kreisen. Jetzt geht Ihr wieder zurück ins Gehege der Meeps. Am Rand führt hier ein Weg nach oben – folgt diesem. Auf der Brüstung wartet ein weiterer Mudokon sowie ein Totem, in dem Ihr durch Spooce-Zahlungen einen verblichenen Stammesbruder von Abe wiedererwecken müsst. Beide bringt Ihr jetzt wieder nach unten zu den anderen. Auch Munch lasst Ihr zur Gesellschaft bei den Kreisen stoßen. Sind endlich alle beisammen, öffnet wieder einmal der gemeinsame Chant-Gesang der Mudokons das Tor zum nächsten Abschnitt. Zur Abwechslung geht Ihr erst einmal mit Munch vor und erkundet das Gebiet, nicht ohne vorher einen kräftigen Schluck am Zap-Automaten genommen zu haben. Die paar Slogs sind dank des blitzesprühenden Munch kein Problem für Euch. Nachdem dieser Abschnitt von Gegnern gereinigt ist, versammelt Abe seine Gang vor der Tür zum nächsten Abschnitt. Munch trinkt ein weiteres Zap und öffnet die Tür. Auch hier müsst Ihr wieder etliche Gegner umzappen. Falls Ihr Probleme bekommt, kann Abe seine Jungs als Verstärkung hinterherschicken. Besonders nötig ist das bei dem etwas größeren Gegner, den Ihr nur mit vereinten Kräften angreifen solltet. Die ganze Prozedur wiederholt Ihr hinter einer weiteren Tür und dann solltet Ihr eigentlich schon das Levelende sehen können. Der letzte Auftrag muss wieder von Abe ausgeführt werden. Um dem dussligen Lulu etwas Kleingeld zukommen zu lassen, springt Ihr erstmal über die Barrikade und stellt Euch in den Kreis. Produziert jetzt einen Spooce-Ball von Maximalgröße (zehn Spooce). Diesen schickt Ihr davon und zielt auf den voluminösen 'Chump Vykker'. Sobald Ihr diesen Unsympathen kontrolliert, spendet Ihr Geld für den neulich eingerichteten Lulu-Fond. Weiter gibt es hier nichts zu tun. Dirigiert Abe und Munch auf die Teleporter.

Level 13 – Brauerei-Rennerei

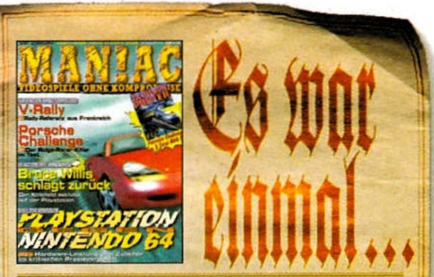
In diesem Level ist erst mal Munch dran. Sammelt Anfangs alles Spooce auf, bis Ihr 60 Einheiten gebunkert habt, und werft die Hälfte gleich wieder in das 'Spooce-Lock'. Benutzt Munchs Rollstuhl und rast nach unten, wobei Ihr versuchen solltet, möglichste viele Scrabs hinter Euch her zu locken. Folgt dem vorgegebenen Weg und schlagt, sobald Ihr die Möglichkeit seht, einen Haken in eine der Türöffnungen. Flitzt die folgende Rampe nach oben und zieht dort sofort den Hebel. Damit solltet Ihr einen Großteil der Scrabs in einem Gehege gefangen haben. Jetzt springt Ihr auf die Balustrade an der Seite und fahrt aus dem Komplex wieder hinaus. Wechselt nun zu Abe. Nachdem Ihr etwas Spooce eingesammelt habt, untersucht Ihr den Mittelteil des Levels. Einige überquerte Brücken später tauchen drei Sligs auf, die Ihr mit Spooce-Einsatz entsorgt. Betretet mit Abe das Portal und klettert danach immer weiter nach oben, wobei Ihr die drei Mudokons auf den Boden befördert. Sobald Ihr den ersten Slig seht, bemächtigt Ihr Euch seines Körpers und tötet damit nicht nur ihn selbst, sondern auch seinen in der Nähe stehenden Kumpel. Sobald alle Mudos sicheren Boden unter den Füßen haben, werft Ihr sie in die Kanone, hüpft hinterher und lasst sie chanten, sobald Ihr gelandet seid. Wieder benutzt Ihr die Kanone und geht jetzt zurück in Richtung Windmühle. Werft hier wie gehabt drei Mudokons auf den Boden und führt sie in das gefängnissartige Areal. Hier lümmeln weitere 15 gefangene Mudokons herum, die Ihr natürlich gleich befreit. Das selbe Spielchen wiederholt Ihr, bis alle Mudos frei sind – womit Ihr auch diesen Level gelöst habt und verlassen dürft.

Level 14 – Gute Mi(e)ne zum schweren Spiel

Bringt Munch und Abe nach draußen und ans Wasser. Lasst Munch ein Zap trinken und entsorgt alle Sligs auf den Plattformen im Wasser, bis Ihr die Brücke erreicht. Springt drüber und schwimmt zum Rollstuhl-Feld auf der anderen Seite. Jetzt wechselt Ihr zu Abe und springt über die Plattformen bis zur Brücke. Vorher solltet Ihr allerdings speichern, denn Abe segnet leicht das Zeitliche, wenn er zu lange im Wasser bleibt. Die beiden Sligs rechts von der Brücke lasst Ihr mittels Spooce-Angriff zerplatzen. Dann dringt Ihr weiter in dieser Richtung vor, immer an der Mauer entlang, bis Ihr ein Tor findet. Durch dieses müsst Ihr jetzt über das Wasser vor einen Zaun springen. Auch hier solltet Ihr aus oben genannten Gründen speichern. Jetzt geht's über den Zaun und flugs nach rechts in Richtung von Munchs Rollstuhl. Der nächste Abschnitt spielt sich leider genauso schlimm wie er aussieht: Arbeitet Euch vorsichtig nach links vor und springt auf die nächstgelegene Plattform. Werft den Mudokon nach unten in die Mitte des Spooce-Feldes. Danach springt Ihr über die Minen, um zur anderen Seite zu gelangen, wo ebenfalls ein Mudo auf einer Plattform schmachtet. Auch diesen Gesellen stellt Ihr erstmal in der zentralen Spooce-Ansammlung ab. Von der Mitte aus geht's jetzt nach rechts, immer an der Mauer entlang. Habt Ihr die Minen hinter Euch gelassen, schleudert Ihr eine Bombe in das Feld und rennt nun so schnell wie möglich – bevor die Bomben 'nachwachsen' – wieder hinein, um die Mudos aus der Mitte des Minenfeldes nach draußen zu führen. Habt Ihr das geschafft, geht's immer weiter an der Mauer entlang und unter einer Plattform hindurch. Oben warten hier drei Sligs, die Ihr mit Spooce-Bällen beglückt. Sind die Sligs Geschichte, so versorgt Ihr Euch auf der Spitze der Plattform mit 'Sobe'-Energie. Mit fünf weiteren Spooce-Kugeln sollte die nächste Fünfergruppe Sligs, die weiter links wartet, kein großes Problem darstellen. Auf der Plattform zieht Ihr einen Hebel, versammelt anschließend alle verfügbaren Mudos beim Transformationstotem und verwandelt sie in Laser-Mudos. Natürlich dürft Ihr die beiden Mudokons aus dem Minenfeld nicht vergessen! Jetzt habt Ihr eine stattliche Armee und könnt Euch den Weg über die letzte Brücke freikämpfen. Chantet am Tor, um es zu öffnen, und besiegt die letzten hier wartenden Sligs. Endlich könnt Ihr ins nächste Level entfleuchen.

Level 15 – Monströse Motorenwerke

Trinkt mit Munch das Zap und das Aqua Bounce am anderen Ende der Halle. Macht Euch gleich auf in den nächsten Raum und zappt Euch durch die Kanonen auf den sechs Plattformen. Falls nötig, müsst Ihr Euch am Automaten wieder aufladen. Jetzt wechselt Ihr zu Abe und springt auf die blockförmige Plattform, von wo aus Ihr Euch nach rechts wendet und etwa fünf Spooce einsammelt. Mit dem Spooce geht's wieder zurück. Pumpt einen Spooce-Ball in den Korridor, wo zwei Sligs auf Euch warten. Der Slig, den Ihr dann kontrolliert, erschießt seinen Kollegen und wird anschließend zum Platzen gebracht. Sammelt in der jetzt feindfreien Umgebung 16 Spooce auf. Wieder kehrt Ihr zurück und erledigt die vier Sligs, die auftauchen, wenn Ihr die Transportplattform benutzt. Geht zu der Rampe und schickt einen weiteren Spooce-Ball hinauf, um die große Kanone zu kontrollieren und den Weg über die Brücke freizuballern. Schickt den dicken Burschen über die Brücke und feuert auf die TNT-Wand. Jetzt hat die Riesenwumme ausgedient und Ihr dürft sie zerlegen. Untersucht nun mit Abe den frei gewordenen ersten Stock und befreit dort die acht Mudokons. Macht Euch mit diesen zu der Stelle auf, wo die TNT-Mauer stand. Die Wand aus Minen zerlegt Ihr kurzzeitig mit einer Bombe und rast mit allen Mudos auf die andere Seite. Hier darf das Gefolge in die Freiheit, und Abe teleportiert sich zum letzten Abschnitt dieses Levels. Klettert die Leiter hinauf und erwischt den Chef-Vykker mit einem maximalen Spooce-Ball. Wählt für den Kerl eine angemessene Art, um aus dem Leben zu scheiden und macht Euch anschließend auf ins nächste Level.



MAN!AC vor fünf Jahren

Wie peinlich: Im Editorial der 5/97 berichteten wir über den chaotischen (Vorbestell-)Start des N64 sowie über die Preissenkung des Modul-Schluckers in Japan und USA. Letzteres kommentierten wir mit 'Wir glauben allerdings nicht, dass Nintendo in Deutschland sofort nachzieht.' Denkste: Kurze Zeit später ging der 64-Bitter offiziell für 299 Mark (statt 399 Mark) über den Ladentisch – wohl denen, die sich in Geduld übten. Doch mit günstigem Preis alleine lassen sich keine Konsolen verkaufen: Für alle Unentschlossenen starteten wir deshalb den ersten Teil eines umfassenden Vergleichs zwischen Playstation und N64. Mit mehr als einer Träne in den Augen zogen wir schließlich den Schlussstrich unter die 16-Bit-Ära: Goodbye, Golden Years!

DAS JÜNGSTE GERICHT

CLARK EVANS (MARKETING DIRECTOR, JESTER INTERACTIVE)

Nach dem Ableben verschiebt sich Dein Release-Termin aus dem Fegefeuer, bis Du Deine Sünden angemessen bereut hast. Durch das Spielen welcher drei Titel tust Du am effektivsten Buße für Dein lästerliches Leben?

1. Streets of Rage 2 (MEGA DRIVE)

"Zusammen mit einem Kumpel habe ich mir die Nächte um die Ohren geschlagen, um endlich in den letzten Level zu gelangen. Dort streckte mich mein Kompagnon mit einem Rohr nieder und da war's für mich zu Ende. Und jetzt kommt's: Meine Konsole wurde kurz darauf gestohlen – den Endkampf habe ich bis heute nicht selbst gezockt."

2. Driver 2 (PSONE)

"Eigentlich liebe ich ja originelle Rennspiele, doch Reflections' Raserei brachte mich schließlich zur Weißglut. Beim Zocken habe ich mich im Lagerhaus-Areal hoffnungslos verfranst und meinen Zielort erst kurz vor dem Ende des Zeitlimits erreicht – nur um dann festzustellen, dass ich erst die Hälfte der Mission erfüllt hatte!"

3. Musik-Spiele (DIVERSE SYSTEME)

"Eigentlich sind unsere eigenen Musikspiele auch für Anfänger und Nicht-Musiker geeignet. Einige Kollegen setzen sich hin und basteln in Windeseile einen Chart-tauglichen Song. Nur mir fehlt anscheinend das Talent dazu: Ich kann mich stundenlang mit Hip-Hop- und Techno-Bausteinen beschäftigen – es klingt immer bescheiden."

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN

"'Hey, was guckst du, Alder?' Wer sich zu den angesagtesten Rappern zählen will, kommt um Sonys 'Parappa the Rapper 2' nicht herum – und um das passende Outfit mit roter Mütze sowie Schlabber-Hose natürlich auch nicht. 'Was? Ob der Wagen geklaut ist? Pass auf, ich mach dich gleich Krankenhaus!'"





ERSCHEINT AM 2. Mai

Endlich hat das Warten ein Ende: Der Deutschland-Start von Nintendos Spielewürfel steht unmittelbar bevor – wir feiern dieses Ereignis mit einem dicken **Gamecube-Sonderteil**. Freut Euch schon mal auf PAL-Tests zu Luigi's Mansion, Waverace Blue Storm, Star Wars Rogue Leader und vielen anderen potenziellen Hitkandidaten. Dass auf Big Ns neuer Konsole auch was für Erwachsene geboten ist, beweist unser ausführlicher Import-Test von **Resident Evil** (Bild): Dank aufgebohrter Optik und neuen Räumlichkeiten dürfte Capcoms Remake auch für Fans der ersten Stunde ein echter Leckerbissen werden. PS2-Besitzer haben ebenfalls Grund zum Jubeln, stehen doch **Final Fantasy 10** und **Virtua Fighter 4** zum Test an. Besonders spannend wird der Vergleich von Segas 3D-Prügler mit Namcos Konkurrenz-Klopper **Tekken 4**. Abenteuer-Heldin Lara Croft hat den Zug für diese Ausgabe leider verpasst, doch nächsten Monat erfahrt Ihr endlich alle Details zu **Tomb Raider: Angel of Darkness** – live aus London.





JAPAN TOP 10

Platz	Titel / Genre	Hersteller / Status
1	Dead or Alive 3	Tecmo
	Beat'em-Up	erhältlich
2	Animal Leader	Nintendo
	Adventure	nicht bekannt
3	Samurai	Spike
	Action-Adventure	nicht bekannt
4	Sangokushi Senki	Koei
	Strategiespiel	nicht bekannt
5	Grandia 2	Enix
	Rollenspiel	erhältlich
6	Genma Onimusha	Capcom
	Action-Adventure	erhältlich
7	Virtua Fighter 4	Sega
	Beat'em-Up	Mai
8	Jet Set Radio Future	Sega
	Geschicklichkeit	erhältlich
9	Project Gotham Racing	Microsoft
	Rennspiel	erhältlich
10	Animal Forest Plus	Nintendo
	Lebenssimulation	nicht bekannt





Life's a game

03 / 05 / 02

www.nintendogamecube.de